国内首家全彩印大型游戏月刊

AUG VOL.9

1999·8月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

拳皇'99独家大放送

生化危机 3

最新画面曝光

FF IX仍然属于PS?!

极速传说

皇牌空战 3

lunar2



本期赠送《拳皇'99》精美大海报

DEWPRISM

玩具精品

——逛街纸上行



No.9

content

游戏情报站

SEGA 新挑战会议报道 5
PS2 禁止销往大陆？！ 6

热点追踪

暑假 GAME 特集！ 8

前线狙击

KING OF FIGHTER 99(格斗之王 99) 12
生化危机 3 16
GB 特辑 17
ECCO THE DOLPHIN 18
A6 列车 19
SOUL CALIBUR(灵魂能力) 20
GRAN TURISMO 2 22
F355 CHALLENGE 23
LANGRISSER MILLENNIUM(梦幻模拟战) 24
DONKEY KONG 64(大金刚 64) 25
FRONT MISSION 3(前线任务 3) 26
DINO CRISIS(恐龙危机) 28
CROC 2(鳄鱼仔 2) 30
POP' N MUSIC 2 31
鸡蛋方块 32
NBA POWER DUNKERS 4 32
DEWPRISM(露珠之灵) 33
女警快车逮捕你 34
TAG TOURNAMENT(铁拳) 34
TOMBA!THE WORLD ADVENTURE 34
WITH TOU(与你在一起) 34
WILD ARMS 2 35

温故知新

星球大战特辑 36

攻略透解

口袋妖怪弹子机图案 40
饿狼传说 WILD AMBITION 42
ACE COMBAT 3(皇牌空战 3) 44
GRANDIA(格兰蒂亚) 56
LUNAR 2(青之星 2) 58
RACING LACOON(极速传说) 64

读编往来

游戏黄金眼 70

玩具精品——逛街纸上行 72

秘技门 74

金手指尖 75

星之心画廊 76

茶余饭后 78

游戏发售大观园 79

游戏排行榜 80



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长／总编：司 马
责任编辑：蔡建华
编 辑：黎俊义 曹溯辉 魏红平 李海祥 韩璟轶

美术编辑：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞
广告部主任：丛国强
发行部主任：张利新

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98
印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999 年 8 月 10 日
定 价：人民币 12 元

《游戏机实用技术》地区发行代理

北京	纵横现代电子公司	010-64041246	宋 岚
	京京书店	01391196420	张占英
天津	新新书店	022-27371393	
上海	华东书局	021-63780159	殷志敏
广州	新世界杂志社书刊服务部	020-83801311	王歆强
沈阳	中山文化书社	024-24853566	李 伟
重庆	星星电子游戏行	023-63632997	陈志勤
	百韵轩书画社	023-63737329	刘国军
福州	福建文艺书店	0591-3313648	刘善伟
哈尔滨	雪城书店	0451-4684757	刘洪林
包头	草原书店	0472-4168574	屈 波
秦皇岛	海潮书店	0335-3066587	丁雪梅
成都	青羊区古旧书店书刊部	028-6626230	吴宜国
桂林	新时代书社	0773-2830878	贺 玲
保定	新新书刊店	0312-2035042	李新娜
太原	同力书刊发行公司	0351-4121595	刘秀娉
石家庄	华药天云书店	0311-3028585	李国祯
	鸿达书刊发行部	0311-3028580	王文平
西安	天湖电子娱乐有限公司	029-3227560	郭强民
	新城培豪书店	029-7425430	屈小君
西宁	博览书社	0971-8212859	杨生兰
锦州	黄金书局	0416-2121877	王静文
长春	中外书刊音像批销中心	0431-2731957	冷富有
杭州	东新图书文具经营部	0571-8312705	周曙光
南京	文澜书店	025-6634184	张治光
无锡	新生书店	0510-2768077	王志勇
温州	书刊音像发行公司	0577-8829685	李晓峰
淄博	青少年教育书店	0533-2188314	王 波
济南	联合书社	0531-2905199	徐 冰
	济南百乐公司	0531-6990148	陈 伟
新乡	金环书店	0373-2030217	段银环
合肥	银河电子娱乐服务中心	0551-4292533	刘春林
	弘艺书社	0551-4691193	
郑州	乘风电玩	0371-6974321	韩玉英
	璐发商行	0371-6979208	马 海
	黄河文化书刊社	0371-7647349	卢风云
武汉	华中商行	027-82421448	黄全斌
	幸福杂志社发行部	027-90966714	梅 晨
长沙	友友书社	0731-4417535	胡立红
南昌	金利来电子有限公司	0791-6215808	熊文亮
	西湖时新书社	0791-8518821	徐 剑
厦门	文滨书社	0592-2208102	王玉辉
昆明	云南省文联文艺书店	0871-5341019	涂 平
贵阳	黔聚书刊	0851-5840003	刘玉黔
南宁	伟华电子游戏机经营部	0771-3139022	唐伟华
芜湖	鑫马游戏机经营部	0553-3859440	张白羽
	智苑书社	0553-3116685	王世岩
石河子	天马电子服务部	0993-3685649	李 军
宁波	民乐书刊批发部	0574-7248229	杨兴科
平顶山	新文化书店	0375-4983230	王 超
青岛	金海湾娱乐器材有限公司	0532-3637159	仇亚仁
苏州	文友书社	01391545092	刘 倩
潍坊	宏达书社	01386468929	刘彦深
商丘	创世电子技术公司	0370-2219256	谢东升
蚌埠	猛牛电子公司	0552-3067441	杨春生
邢台	散文百家杂志社书刊部	0319-3176769	刘淑敏
大同	显达书店	0352-2021788	史德晨
呼和浩特	天骄书社	0471-6966380	霍钦夫
吉林市	新文化书店	0432-2531855	于德江
大连	双卿书店	0411-4620099-4329	于翠清
岳阳	报刊服务部	0730-8264461	陈岳怀
银川	宁夏区图书馆文汇书社	0951-6013970	杨秉义
常州	迅达书社	0519-8117080	高 燕
大庆	知识书店	0459-6320827	孙 强
长沙	明镜书社	0731-4446315	李速航
泉州	刺桐文化服务部	0519-2207790	李伟平

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

64DD 计划动向已明确 12 月展开网上服务



任天堂公布多时的N64的专用磁碟机64DD，经过了多次延期，加上又发表了新主机DOLPHIN（暂称），不禁让人认为厂方已放弃此计划。不过任天堂终于公布，它将会与RECRUIT公司合作，在6月成立一家专门提供64DD网上服务的公司，该网络服务称为"ENTERNET（ENTERTAINMENT NETWORK）SERVICE"，合资投资4亿6千万日元，由双方各负担一半资金。此网络服务已定于从12月1日开始。

事实上64DD本身已内置了数据机功能（MODEM/28.8kbps），因此厂方决定大力发展它的网络功能，至于"ENTERNET SERVICE"则是采取会员制，因此也会收取入会费和定期月费，现时虽然还没有具体的费用价目表，但是估计入会费约为12000日元至13000日元左右（包括所有上网用的设备），月费则是数百日元。



厂方同时也宣布到时会有多个能对应上网的游戏，包括《巨人之杜斯1》、《MARIO ARTIST》系列等



大约十个游戏，而这个网络会提供联网对战和网上购买游戏。但是现在厂方还没有决定会员的付款方式，另外如果在网上订购了游戏，如何取货也将是一个问题，可以选择到店铺领取或由专人送货上门等。

从以上厂方发表的各项内容来看这一次64DD不再是纸上谈兵，事实上较早前日本游戏杂志也已刊出64DD的包装盒。另一方面由于服务会于12月1日展开，也许64DD能在更早的时间推出。

任天堂新主机 CPU 曝光

任天堂与IBM合作共同开发的新世代主机"海豚计划"的心脏部分---CPU（中央处理器）现在终于曝光。





目前美国IGN64展示了这颗代号为月光(Gekko)，由IBM以0.18微米铜芯片技术制造的超级Power PC CPU。此芯片的频率为400Mhz，比DC的SH4(200Mhz)和PS次世代机的Emotion Engine(300Mhz)性能高出许多。性能高当然令人惊讶，但最令人感到震惊的是"月光"的体积小得超乎想象！比SH-4的处理速度快上两倍，但其体积竟然还不到一平方公分，只有小指指甲的一半（或N64手柄中十字键的中间部分大小）！大家只要看看附图就会知道了。有着如此细小的CPU部分，也许这部海豚计划的大小会令我们更加惊奇。

日本各界对任天堂新主机Project Dolphin的意见

在5月25日，日本和美国的任天堂同时公布了下一代主机的计划，据说此机的CPU "GEKKO" 的开发费用达1250亿日元。不过日本各界对这部主机有什么意见呢？在发表会的一周后，在日本做了一个调查。

有近54%的被访者知道任天堂新主机的消息，不过仍有46%的人不知道。对于主机的售价，近75%的人认为价格应在20000-30000日元之间，近3%的人认为应在30000-40000日元之间，近15%的人认为应在10000-20000日元之间。当被问及希望哪些游戏厂商加入时，得票最高的是SQUSRE。随后是NAMCO、ENIX、KONAMI、CAPCOM和CHUNSOF。另外当提及最希望有哪些游戏时，被提及最多的是《FF》及《DQ》一类的著名RPG，也有人希望能开发一些全新类型的游戏或是活用DVD特性的作品等。

与此同时，也对近40家游戏厂商做了调查，他们均曾为N64或GB开发过软件。其中有73.2%的软件开发商表示还不知道，22.2%表示会加入，但方向未定，4.6%的厂商表示会加入，不过尚无任何预定计划。

KONAMI 控告 JALECO

以音乐游戏机而名声大噪的KONAMI，于6月7日向东京地方裁判所提出诉讼，控告JALECO今年1月推出的街机游戏《VJ》侵害该公司的专利，此事源于KONAMI于98年7月31日已就该厂开发的游戏《BEATMANIA》申请了"音乐演出游戏机以及音乐演出用操作系统"专利，所以经过厂方多方检查该专利，认为JALECO《VJ》的游戏画面和玩法侵犯了有关的版权。不过JALECO也在次日发表声明，认为KONAMI的指控全是单方面的见解，JALECO认为其并没有抄袭对方，因为KONAMI所指的技术已被普遍应用。





梦幻模拟战的最新作将在DC登场

NCS最著名的作品《LANGRISSER》终于宣布将推出新作，并决定在DC上登场。由于之前故事已经完结，所以DC版将会是一个全新的开始，名为《LANGRISSER MILLENNIUM》。除了仍为S-RPG外，其他内容将全部重新设计。首先人物改由介错负责，并且战斗变为即时战略，战斗时最多可四人一组进行，玩家可以控制指定角色以动作战斗，当然画面会以漂亮的多边形构成。开发者希望能在10月发售。

GB《勇者斗恶龙》最新消息

ENIX将会把红白机的《勇者斗恶龙I、II》移植到Game boy Color上。这两个游戏将被收录在同一游戏盒带中，暂定九月推出。这个GBC版本的内容将与红白机版完全一样，不过厂方尚未提及是否会追加新元素。

GAMEBOY VS WonderSwan 掌机大战延伸到网上

任天堂与近期宣布了一个关于GAMEBOY的网络发展计划，计划内容主要是：任天堂将会发售一套GBC所属的周边产品，使用者能利用手机下载游戏资料。此系统主要是利用日本完善的移动电话通讯网来做通讯，使使用者能从中下载最新的游戏资料，甚至还可以和其他人进行通讯对战。费用大概为每次100到200日元。目前任天堂正与日本多家电讯电话公司洽谈，以挑选合适的合作伙伴。这个计划在初期将以日本为主，日后再看情况发展到日本以外的地区。最后任天堂还明确的指出，目前正在开发GAMEBOY二代，除了功能更强外，还可以对应现在所有的游戏以及这套新的通讯系统。



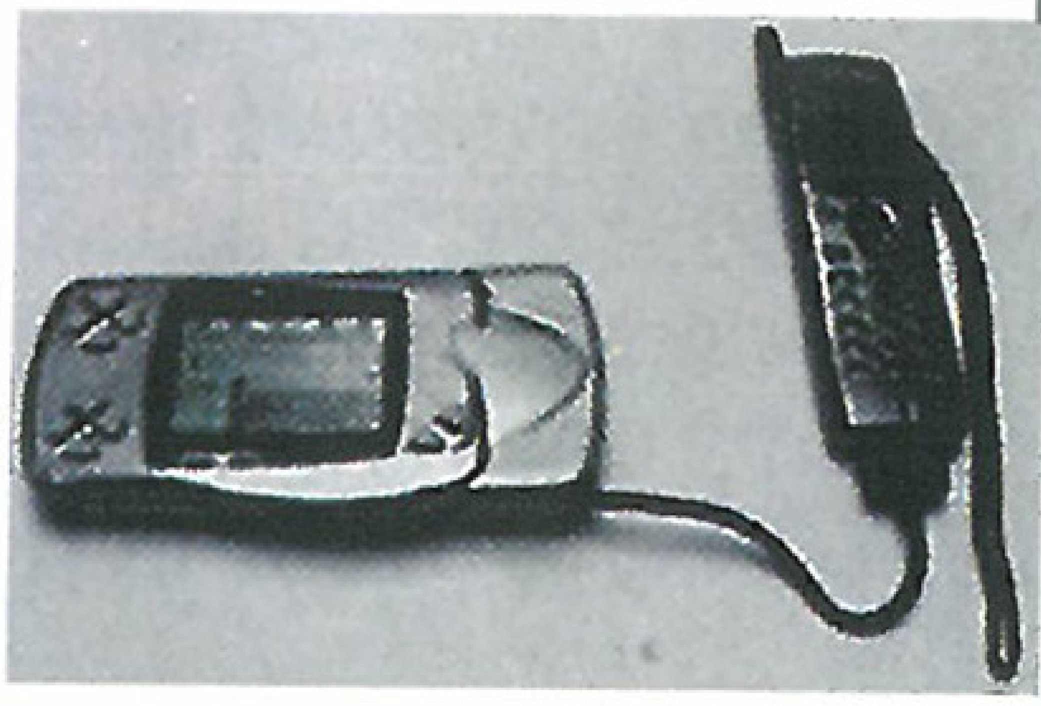


与此同时，BANDAI在6月23日也公开了专为WonderSwan而推出的上网配件“WONDER GATE”，而且还展示了实物和规格，并公开了它的上网图片。

WONDER GATE共分为两部分，分别为插在WS扩展端口上的通讯转换器，以及外型与WS游戏盒带相似的通信盒带。通过WONDER GATE转换器，WS可以和手机相连，而上网速度则视手机型号而定，最多可达38.4Kbps。

WONDER GATE只须使用一枚3A电池，就可进行5小时的连续通讯。而且它的上网功能非常齐备，通讯盒带内有WWW浏览器，支持HTML3.2 Sub-set、animated-gif、cookies等，还可记录20条书签。WONDER GATE能把网页压缩成WS的224X144点的画面，并用方向键来翻页观看。最后，利用这个系统，还可以进行电子邮件的收发，并配有键盘软件，让使用者输入文字。不过对于我们这些游戏迷来说，最重要的还是可以从BANDAI的专门服务器“SWAN INTERNET PROTOCOL”上下载约32KB大小的迷你游戏，所下载的全部资料都可保存在通讯盒带的内存中。





WONDER GATE预定在今年年尾推出，其余的细节会在日后发表。

现在这场掌机大战已经越演越烈，估计不久NEO-GEO也会宣布类似的计划。至于最后的结果如何，现在似乎还言之过早，不过对于我们这些国内的玩友来说，最关心的应该还是什么时候才能享受到这种服务吧。

成龙再次打入游戏界？

香港功夫巨星成龙继进军好莱坞取得辉煌成就之外，现在又决定再次进军游戏界。其实在多年前就曾推出过以成龙为主角的游戏，但成绩不太理想。而这次的制造商Midway和Radical Entertainment，其实早于一年前就和成龙达成共识。但由于Radical Entertainment的财政出现问题，使游戏的进度非常缓慢，还使一些已经做成的部分被迫放弃。不过现在这个游戏已再次进入正常的开发状态，而游戏近似于《双截龙》和《Final Fight》的模式。玩者自然是以成龙为主角，控制他在12个不同的环境中与敌人战斗。在游戏中的成龙不但能由大家再次发挥一下他的功夫，还可以拿一些道具如椅子、花瓶、甚至梯子来做攻击。另外，Midway为求做出更完全的“成龙游戏”，邀请成龙亲自为此游戏做motion captured（动作捕捉），让大家玩后更能感觉是一个“成龙游戏”。







美版DC供不应求？

根据美国方面的消息，预定在9月9日发售的美版DC主机，出现了供不应求的现象，当SEGA公开接受零售商订单后，想不到反应超乎想像的热烈，共有250万部机的订单，大大超出了厂方的预料，厂方因生产问题，已预计到明年3月只会推出150万部机，故此厂方只能根据实际情况回绝一部分订单，现在在美国已有超过10万人个人预订DC主机，预计最终有30至50万人订购。这次空前理想的预定，证明了零售商对于DC的前景乐观，看来在E3上的宣传收到了效果。

NAMCO第二款DC游戏即将公布

对于有传言说NAMCO除了《SOUL CALIBUR》外，暂不会再为DC开发其他游戏，该公司的制作人野口先生表示并无其事。但是至于NAMCO的第二款DC游戏会不会是《铁拳》或《RIDGE RACER》系列的新作，野口则说虽然NAMCO很想支持SEGA，但暂时他们仍不打算将该公司的名作系列移植到DC上。至于最有可能的作品，则是曾在PC-ENGINE上推出的游戏《Splatterhouse》的续集。野口表示，如果真的把这款作品搬到128位机上的话，这将会是一款最令人惊心动魄，而且会有大量“血浆断肢”出现的恐怖作品。

SQUARE召开股东大会



6月20日，SQUARE在日本六本木召开了1999年度的股东大会，会上报告了过去一年的财政状况，并透露了一些未来的发展计划。

1.1998年，SQUAKE创下了11款游戏，共624万套的销售业绩（日本本土），其中单FF8就卖出了358万套。

2.1998年SQUARE的总营业额为342亿8800万日元，纯利33亿3600万日元，低于去年。

3.准备扩展北美市场，98年北美SQUARE共推出4款游戏，销售量为165万套，其中FF7卖了52万。

4.SQUARE预计明年的销售额可达388亿5900日元，纯利会有33亿3600万日元；相关产业总收益有827亿日元，纯利84亿日元。

5.将全力发展PC市场，98年FF7的PC版全球售出52万套，而FF8的PC版准备在今年冬季推出。





6.预计今年在日本推出12款游戏，估计销量为687万套；欧洲6款，销量为191万套；北美8款，销量为256万套。其中在日本推出的12个游戏中已确定的有8款(包括已发售的)，它们分别是：SAGA FRONTIER2(浪漫沙加2)、CYBERORG(生化战士)、CHOCOBO RACING(陆行鸟赛车)、RACING LAGOON(极速传说)、FF8、LEGEND OF MANA(圣剑传说)、DEWPRISM(露珠之灵)和FRONT MISSION3(前线任务3)。至于剩下的四款据猜测会是：PARASITE EVE



2、CHRONO TRIGGER 2(时空之轮2)、VAGRANT STORY(SLG，由FFT的开发小组负责)和一个与FF系列有关的作品。

7.将会加强与SONY的合作和自身游戏的开发。

8.与美国好莱坞合作，全力发展电脑动画技术，全电脑CG电影《FINAL FANTASY THE MOVIE》预计于2001年夏推出。

9.2000年3月PS次世代机发售，今年5月任天堂新主机技术规格发表。为此SQUARE表示除加强自身研发实力外，也有兴趣为更多类型的游戏主机开发软件，不过就加入DC一事，SQUARE未做任何表态。

FF IX仍然对应PS

SQUARE旗下的DIGICUBE在发表业绩中提及，大家期待的SQUARE的RPG大作《Final Fantasy IX》将不在PS2上推出，而仍属于PS作品。而且如果开发过程一切顺利，可于明年初推出，至于对应PS2的游戏则要看主机推出后的状况而定，不知这是否意味着PS2无法如期在明年初推出。

SEGA球衣出现在欧洲足球联赛

Sega of Europe和意大利乙级球队桑普多利亚在6月10日正式签订了赞助协议，从今年7月起开始成为桑普多利亚的赞助商，不过双方都没有公布赞助金额。

SOE的CEO Jean Francois Cecillon表示，SOE赞助桑普多利亚的原因与他们赞助阿森纳一样，是希望借助球队16-30岁的球迷来开拓Dreamcast在意大利的市场，而SOE也看好桑普多利亚能在明年重返甲级。

桑普多利亚总Enrico Mantovani表示桑普多利亚已做好重返甲级的准备，加上新赞助商Sega，希望能藉此推动球会迎接新赛季。此外SOE还于6月14日宣布与法国著名球队巴黎圣日耳曼签订了赞助协议，从7月1日起开始赞助这支法国联赛上的传统强队，看来SOE赞助欧洲球会的行动仍会继续。



两款掌机劲作将延期推出

一个会让很多宠物小精灵FANS较为失望的消息，那便是《Pocket Monster金／银》的推出日期已经由六月延期至九月上旬，任天堂的解释是除虫工作比原定花了更多时间。

另外，由SNK制作的梦幻对决第一作，NGPC的卡牌游戏《SNK Vs Capcom Card Battle(暂称)》也由原定的夏季推出延至九月才可发售。各位只好再耐心等待一下了。

SEGA向现实低头，为其它主机开发作品





日本某新闻刊出了一则令人颇感震惊的新闻，那就是：SEGA将为任天堂制作GB游戏，并决定向掌机发展。

报道里还表示，除任天堂外，SEGA还会为WS和NGPC制作游戏。在向SEGA的社长入交昭一郎询问此报道的真实性时，入交社长表示由于现在SEGA没有推出掌机的计划，所以如要打入掌机市场就不得不依靠其他的掌机。现在已确定的是GBC上的《樱花大战》，预计会在99年内推出。至于其它的作品则会在《樱花大战》之后陆续发售。

SEGA 新挑战会议报道



SEGA于6月1日举行了第三次新挑战会议，在会上公布了DC的降价消息，价格将降到19900日圆（约1400人民币），整个降价行动会于6月24日展开，同时DC初期的5个游戏也会在6月24日---7月10之间做大幅减价，将由原先的5800日圆（约430人民币）降至1990日圆（约140人民币）。这5个游戏是：



VIRTUA FIGHTER 3tb
SONIC ADVENTURE
PEN PEN TRICELON
GODZILLA GENERATIONS
JULY

这也使SONIC ADVENTURE有希望成为DC上首个销量过百万的作品。

在会上除了降价消息外，SEGA也说明了DC的世界战略，包括欧美版DC的发售，以及日本方面的状况。其中SEGA会进一步发展网络游戏，这个计划被称之为"DREAMCAST HEAT"。SEGA将与英国电信电话公司、美国的AT&T以及日本的NTT合作，在欧美、日本以及亚洲地区建立这个光纤网络游戏系统。此外SEGA和CSK还会共同斥资200亿日圆来改善网络状况，为游戏迷们提供一个高速的网络，以及更好的网络游戏环境。同时还宣布将会免费发送DC专用的网络软件DREAM PASSPORT2给玩家。

此外SEGA还发表了多个DC新作

1.《VIRTUA STRIKER 2 DC（暂名）》

这个游戏相信各位足球迷已经期待很久了，从目前情况上看，相信是移植自NAOMI版，但是否有新元素加入现在还不知道。

预定于10月份发布。



2.《PROJECT ARES》

这是由制作《PHANTASY STAR》系列的人员开发的一个以天空为舞台的冒险RPG，整个游戏世界由多边形构成，厂商声称它将成为RPG游戏的新标准。

发售日未定

3.《M-SR》



这个游戏已在今年的E3大展上发表，它是由《FORMULA 1》的制作公司开发的，整个游戏的画面极为真实。是GT2的最大对手。

预定于2000年春季发售

4.《ECCO THE DELPHIN》

这个游戏也已在E3大展上发表，这是一个海豚游戏，它的前作在MD时代是极为著名的。这次将它立体化，相信会有更为真实的效果。

预定于2000年发售

5.《BALDUR'S GATE》

这是由一个以TSR的龙与地下城（AD&D）系列为基础制作的一个美式RPG游戏，游戏有联网功能，可多人同时参与。不过PC上的《BALDUR'S GATE》联网功能并不令人满意，不知移植到DC上后是否会有改进。

发售日未定

此外，会上还正式宣布BANPRESTO正为DC制作《超级机器人大战》系列的最新作，不过游戏名称和发售日未定。还有《电脑战机2（Virtual On Oratorio Tangram）》和角川书店制作的SLG《机动战舰Nadesico: Nadesico The Mission》（预定于8月26日推出）。而《格兰蒂亚2》和《F355 Challenge》则会在明年年初推出。









在E3大展上展出的运动游戏《NBA 2000》、《NFL 2000》及《READY 2 RUMBLE BOXING》正在考虑移植成日版。

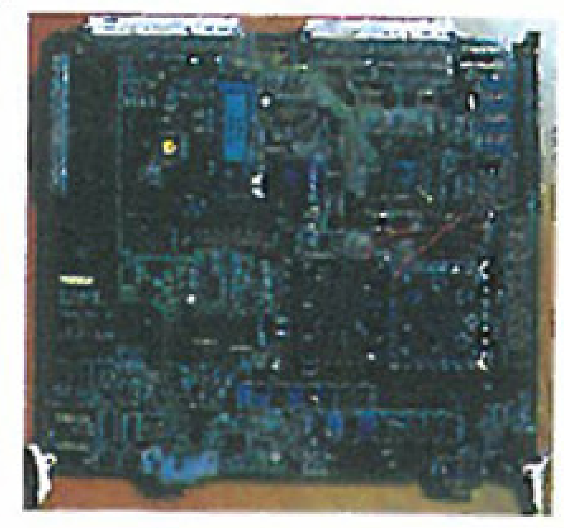
最后还有一个坏消息：《莎木》又要延期，发售日将由8月5日延至10月28日，不过到时候将会举行一个优惠行动：只要在9月9日至10月27日期间预订的头10万名玩家将会得到一份特别的礼物。

PS2的成本过高？

东芝和SCE正式对外宣布，两家公司将合作投资成立一家全新的公司"大分TS半导体"，专门为SCE的次世代PS游戏机提供专用的128位CPU "Emotion Engine"及图形芯片。新公司的生产线预定在秋天投入生产，开始时会以每月一万枚的规模进行生产。但在另一方面，美国半导体投资界人士预计Emotion Engine的量产化工程将不如SCE所预计的那么顺利，同时也对此主机能否达到DC一样的低售价（现在DC售价已经达到200美圆以下）感到甚为怀疑；同时认为如果PS2的成本过高或在量产时出现问题，将会为SONY带来沉重的财政负担。

Emotion Engine的面积为238平方毫米，就处理器而言，显得过于巨大。而其所附的图形芯片Graphic synthesize也不是个小东西。据一间非常熟悉芯片技术的公司透露，这颗128位芯片所拥有的晶体管数将会比Intel Pentium！！！多10%，而芯片面积则会增加80%，这表明了新芯片的价格可能会非常昂贵。这家公司还推测Emotion Engine和Graphic synthesize的成本可能各需130美元，即使不算上投资修建工厂的费用，PS2的成本也会超过300美元。此外大量生产高性能的芯片绝非易事，在设置新型CPU生产线时，由于成品的合格率问题，通常都要到一年后才可以开始大量生产，因此即使东芝和SCE在制造新芯片的时候遇上问题也很正常。

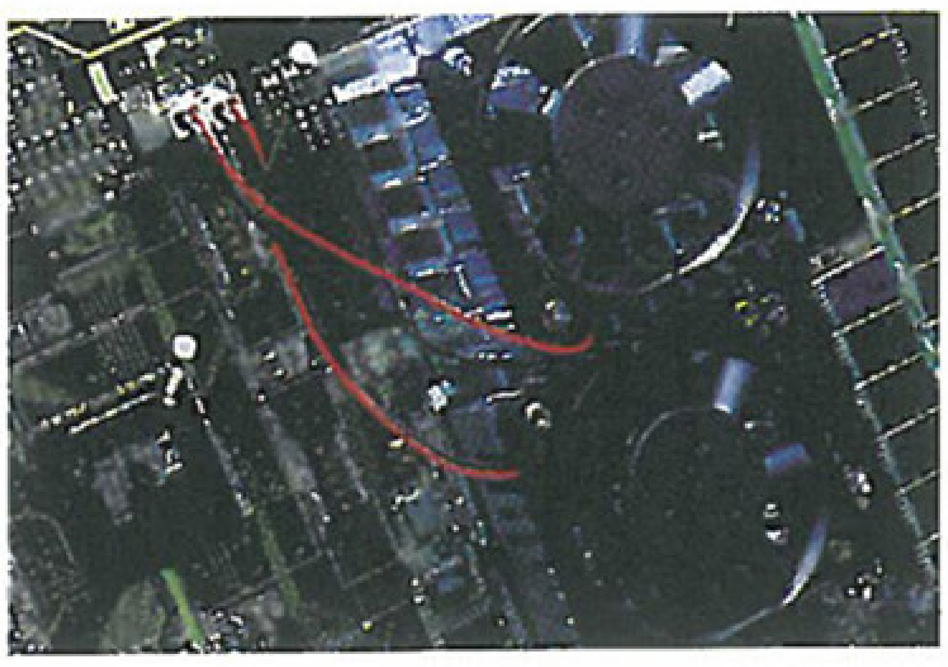
如果这家公司的预测正确的话，即使PS2亏本经营，其价格很可能也会高于600美元，到时候与DC的低售价比起来，一定会失去竞争能力。



此外，一家美国电视游戏市场调查公司的总裁认为，如果SONY要与SEGA对抗的话，必须确保其市场占有率。根据这家公司的调查，现在市场上大众可接受的家用游戏机的最高价格通常在200美元左右，而到2001年，全球家用游戏软件市场的销售总额会超过360亿美元。因此预计SONY公司在销售新主机时所产生的赤字可能要到两年后才能靠游戏软件和向第三方厂商收取的费用取得平衡。

PS2 禁止销往大陆？！！

美国纽约时报及洛杉矶时报有消息指出，美国经贸商业局日后会禁止美国本土的PS2及Intel Pentium！！！等高科技产品销往中国大陆！原因是目前中美因间谍案闹的沸沸扬扬，美国方面担心这些有着快速运算能力的高科技产品会被中国军方用于军事用途，从而危及美国的国家安全，所以会有此打算。



游戏机会牵涉到国家安全真可算得上是千古奇闻了，让人不得不佩服美方的想象力。不过如果真要研究这部全球发售的主机中的技术，一个禁销恐怕无法解决任何问题吧，看来这不过又是另一个遏止中国的借口而已。

PS 及 N64 再降价

为对抗即将在欧美推出的DC，一间美国连锁店KB Toys决定把PS及N64的售价调低为99美元（约830元人民币）。KB Toys过去一直跟从SCE及任天堂的价格来售卖主机，但这次的降价仍未得到两家公司的证实。SCE一名发言人表示："我们的售价为129美元"当记者再向他询问PS是否会降价时，他只再次重申现行的售价。可是KB Toys负责人表示，他们的降价行动是会一直持续下去的，因此就算SCE并未证实该消息，其他的零售商应该也会有所行动。

虽然这次的降价并不是SONY及任天堂的正式公告，但假如零售商没有得到他们的许可，这次的降价行动也无法继续下去，所以估计两家公司作出正式的宣布只是迟早的问题。

SEGA 推出 MODEL 4 基板

从日本传来消息，SEGA将会推出继MODEL3后的最新型业务用游戏基板MODEL4！消息中这基板的规格如下：

中央处理器：PowerPC750，频率500Mhz

绘图芯片：日立开发的高级绘图芯片GIGALIZE，多边形3200万／秒（含特效）

显存：16MB帧缓存 128MB贴图缓存

内存：512MB

记忆体频宽：5GB/秒

音效处理单元：与Dolby Lab共同开发的特制音效处理芯片

储存媒体：4速DVD



可适用DC记忆卡VMS并连接DC

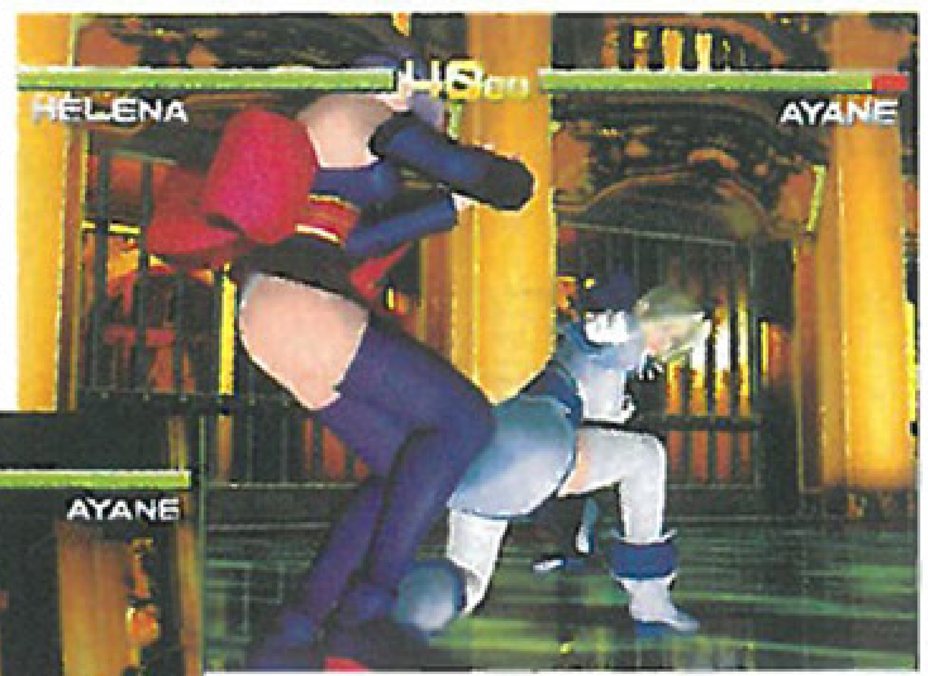
最多可连接十部机同时进行通讯对战

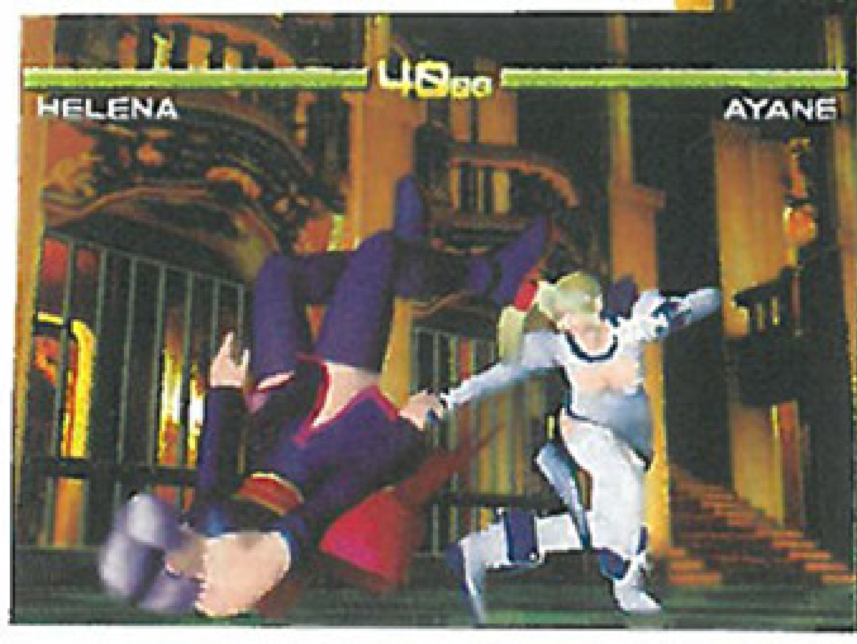
消息并说这快MODEL4会在下次的AOU Show公开展示，首个作品将会是《Virtua Fighter 3 for Model4(暂称)》的示范用作品。消息中称这个作品除了画面更为精彩漂亮外，最大的不同在于它能把游戏中角色的感情及他们被击中后的痛楚感觉真实地展现给玩家。

虽然这个消息的真实性还有待进一步的验证，不过现在SEGA正全力推销DC及NAOMI基板，而且之前入交社长曾说过会将业务转型向家用市场；而且日立方面也未传出有任何图形芯片的开发计划，所以消息的可信度并不太高。

Dead or Alive 2 画面

TECMO的《Dead or Alive 2》又有新游戏画面公布，从画面中可见这游戏的水准比以前公布的又有提升，背景、场景的处理更为真实，各角色的制作水准几乎达到了CG的水准。头发的飘动、手指的关节、衣服的飘荡等细节也做得一丝不苟，实在令人赞叹，让人更加期待这个游戏的推出。





CAPCOM 与 EIDOS 合作

继EA和SQUARE以及微软和KONAMI的联盟后，CAPCOM和EIDOS日前也宣布合作。他们将签定一个合作协议，共同发展游戏事业，并且互相授权对方作为自己的游戏的发行和代理。

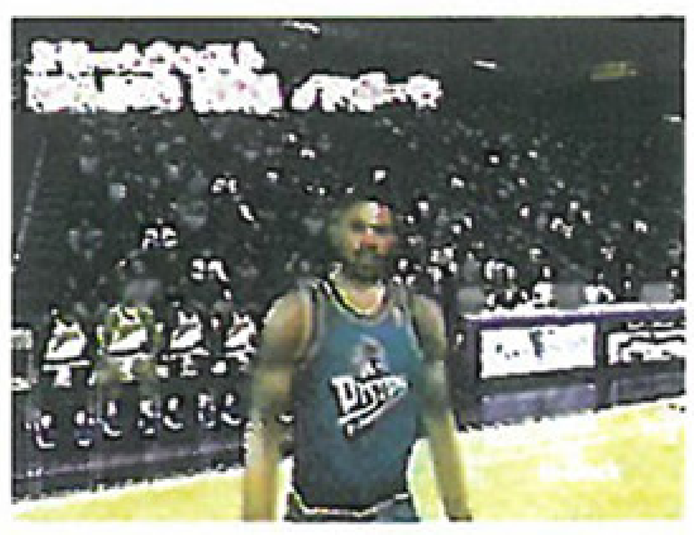
EIDOS将会负责发行和代理CAPCOM在九月推出的PS版大作《BIOHA ZARD 3》在欧洲和澳洲的销售；而CAPCOM也将负责EIDOS的《TOMB RIDER》日后在亚洲地区的销售，而两家公司的其它产品对方也有负责销售的权利。看来跨国公司之间的合并浪潮已经波及到了游戏界。

Soul Calibur（灵魂能力）成 NAMCO 指标

NAMCO第一个DC游戏《Soul Calibur》将与8月5日推出，为了这个游戏，NAMCO还将在同日推出DC版的专用说明书，全书共有144页，书中会详细介绍游戏背景、人物及各种招式。另外，传闻SEGA和NAMCO对这个游戏都十分重视，NAMCO还会根据这游戏的销售状况来决定其它游戏系列是否会移植到DC上，所以除了《Soul Calibur》外，NAMCO一直没有公布其它会在DC上推出的游戏。这样看来，为了保住NAMCO这个大合作伙伴，《Soul Calibur》就只许成功不许失败了。

《NBA LIVE 2000》秋季上演

Electronic Arts宣布将于今年秋季推出《NBA LIVE 2000》篮球游戏。在这一集的"ALL-STAR TEAM"中增加了50、60、70、80及90年代的明星选手给玩家选用，因此一些著名的NBA球星如天钩贾巴尔、J博士、大鸟伯德等都将会在游戏中露面。此外，游戏还增加了一对一的街头篮球比赛模式，和全新制作的球员造型。

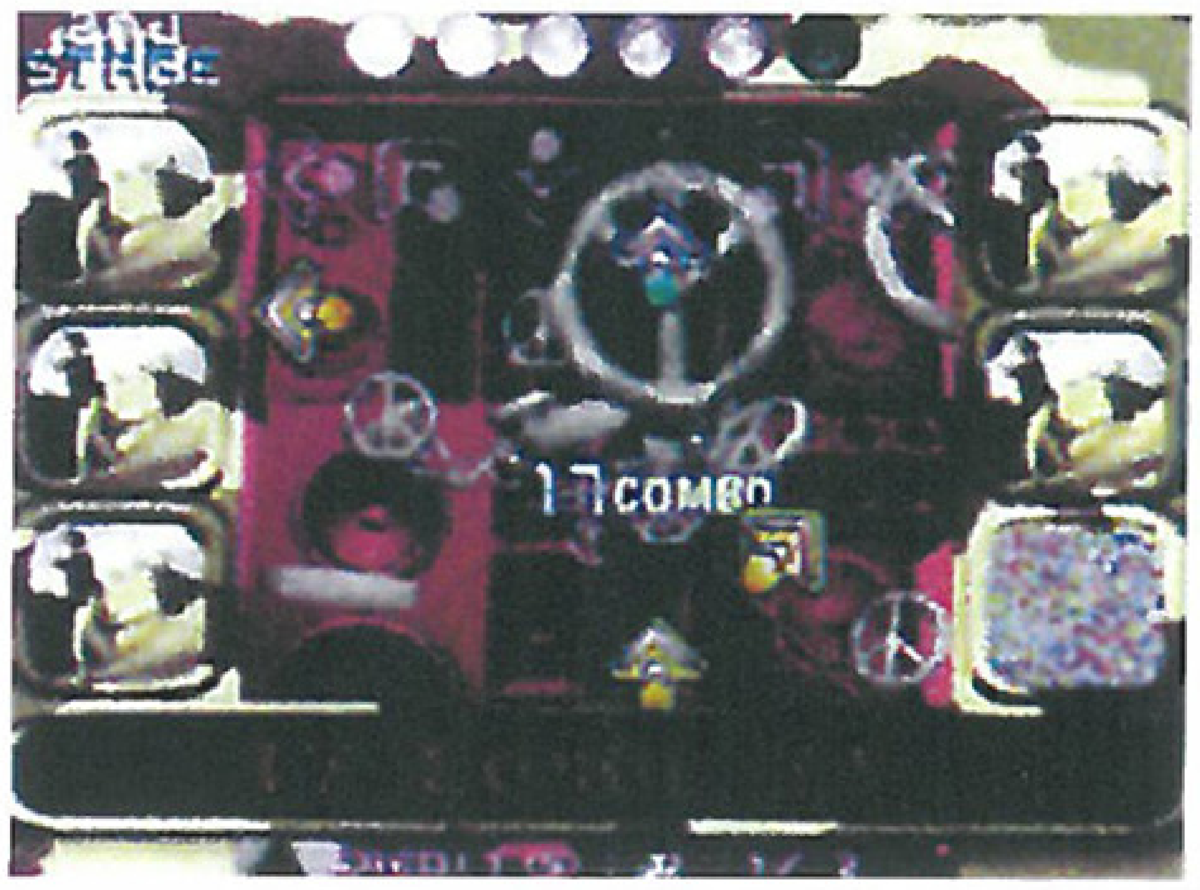


游戏除PC版外，也将推出PS及N64版本。

KONAMI 最新消息

I. 大规模开发音乐游戏

音乐游戏现在已经成为了KONAMI的主力，为了能进一步拓展市场，KONAMI决定开发更多的家用机游戏，同时把更多的街机游戏移植到家用机上．其中已确定要推出PS新作《GOO!GOO! SUNDY》这个游戏可以被称做是《DANCE! DANCE! DANCE!》的续集。游戏中玩者要以音乐为能量培养一只特别的生物SUNDY，玩者可以通过更换不同的音乐CD来使SUNDY成长。此外这个游戏还可以对应厂方曾推出的所有节拍游戏周边，包括跳舞毯、吉他、淬碟盘等。例如当玩者用跳舞毯时SUNDY会和玩者一起起舞。



游戏预定于9月22日发售。

II.DDR 最新作考虑移植到 PS

已于街机上推出的跳舞新作《DANCE DANCE REVOLUTION SOLO BASE MIX》已决定移植到PS上，不过具体情况要到9月才会发表。

III. 实况足球 4 内容介绍

PS上最著名的足球游戏系列《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN》的第4集已决定在9月9日发售，下面就为大家介绍一下这次追加的新特点。

1. 球队的数量为前作的2倍，共达96支队伍。当中除了一般的国家队外，还增加了23岁以下球队和一些参加MASTER LEAGUE的球队。

2. 对应分插器后，可供4人同时对战

3. 游戏画面大幅提升，横解析度达到原来的1.5倍。

4. 增加了许多新的球员动作，而动作格数则达到了前作的2倍，大大增加了游戏的临场感。





5. 将会增加奥运会模式，大家可以玩到奥运外围赛。

6. 加入了随时观看重放的功能。

7. 增加了一个FORMATION EDIT模式，可以让玩家对阵型进行微调，并设定各球员的任务。

IV.KONAMI 表示会在今年内(从 99 年 4 月到 2000 年 3 月)为 DC 推出 5 个游戏

已知的包括:《永世名人III》、《AIRFORCE DELTA》、《POP'N MUSIC》以及新发表的《DANCE BLADE 任性的桃天使 完全版》。

第五届“PlayStation Award 1999”，SQUARE 成为大赢家

SCEI日前举行了第五届“PlayStation Award 1999”，分别颁发了数款大奖给得奖的游戏厂商，表扬他们推出的高水准PS游戏，并达到一定程度的销量数字。这一次的得奖游戏共有24款，其中SQUARE更是继《FF7》后，第三次取得“三白金大赏”。此外，SCE社长还提到“PS2”的最新消息将在九月十七日举行的“秋季TOKYO GAME SHOW 99”中发表，值得大家留意。



得奖名单现刊登如下：

黄金大赏（游戏销量超过50万）

BANDAI《SD GUNDAM G GERNERATIONL》
CAPCOM《STREET FIGHTER ZERO 3》
EA SQUARE《FIFA ROAD TO WORLD CUP'98》
ENIX《STAR OCEAN THE SECOND STORY》
KONAMI《幻想水浒传2》
KONAMI《BEATMANIA》
KONAMI《METAL GEAR SOLID》
KONAMI《DANCE DANCE REVOLUTION》
KONAMI《实况POWERFUL PRO野球'98开幕版》
KONAMI《实况WINNING ELEVEN3-WORLD CUP 98》
NAMCO《TALES OF PHANTASIA》
NAMCO《R4 RIDGE RACER TYPE4》
SCE《UMJAMMER LAMMY》
SQUARE《武藏传》(ARPG)
SQUARE《SAGA FRONTIER 2》(RPG)
SQUARE《陆行鸟不思议迷宫冒险2》(RPG)
SQUARE《FINAL FANTASY 7国际版》(RPG)
TAITO《电车GO! 2》(SLG)
TECMO《MONSTER FARM2》(SLG)

成为大赢家的四款作品

三白金大赏（游戏销量超过300万）

SQUARE《FINAL FANTASY 8》(RPG)

白金大赏（游戏销量超过100万）

SCEI《XI[sai]》(PUZ)
SCEI《古惑狼3-环游世界一周》(ACT)
TAITO《电车GO! 2》(SLG)

BLEEM 新版即将推出

PS模拟器BLEEM在历经磨难后终于推出了正式版本，但在推出后由于程式错误太多（主要是对声音的支持太差，而且存盘机能有很大问题）令人失望，引来了一片嘘声。因此制作公司宣布会很快推出一个新的版本，此版本的测试工作已经展开，估计在各位拿到这本杂志时正式版应该已推出了，希望这次的版本不会令大家太过失望。



暑假GAME特集!

现在正是各位学生过暑假的时候，除了和朋友到处游玩之外，留在家中玩游戏机也是不错的选择。预定在今年暑期推出的游戏超过250个，比去年同期的游戏数量要多，这大概与Dreamcast的出现、掌机大战等等有关。这一次为大家介绍一些在暑期推出的游戏。

Play Station

6-8月预定推出的游戏约146个

PS是目前市面上最流行的机种，其游戏数量超过三千多款，在这个暑期推出的游戏数量也是三部主机中最多的。

SPRIGGAN ;~LUNAR VERSE~

制作公司：FROM SOFTWARE 发售日：6月17日 游戏类型：ACT

一个具有相当自由度的游戏，改编自同名漫画，在游戏中可让玩者在提升等级时把数值加于任何一种能力之上，以培育一位属于自己的角色。



捉猴记

制作公司：SCEI 发售日：6月24日 游戏类型：ACT

只适用震动手柄的3D动作游戏，你的目的是捉拿从游乐场逃出来的猴子，不过记着没有震动手柄玩不成这个游戏。



饿狼传说 · WILD AMBITION

制作公司：SNK 发售日：6月24日 游戏类型：FIG

完全移植自街机的同名作品，也是此系列的第一个3D游戏，加入了一个名为"HIT GAUGE"的系统，让战斗更加紧凑。



GRANDIA

制作公司：GAME ARTS 发售日：6月24日 游戏类型：RPG

被誉为SS上最好的RPG游戏，这次PS用户也有机会一试，虽然是传统的少年历险故事，但游戏的各个部分都相当不错，值得一玩。



METAL GEAR SOLID INTERAL

制作公司：KONAMI 发售日：6月24日 游戏类型：ACT

故事内容没变，但加入了大量全新要素，像英文对白、VR训练模式、对应POS及第一人称视角等等，可玩性颇高!



PERSONA 2 罪

制作公司：ATLUS 发售日：6月24日 游戏类型：RPG

《女神异闻录PERSONA》的续编，这一次作品的系统基本上维持此系列的一贯特色，故事发生在前作的3年之后，主角是一位18岁的男子，RPG迷不能错过的游戏。



私立JUSTICE学园 热血青春日记2

制作公司：CAPCOM 发售日：6月24日 游戏类型：ACT

著名的立体格斗游戏强化版，这一次的作品不但加强了SLG养成要素部分、追加了两位全新角色，还对应POS，有格斗有养成，内容相当丰富。



惊天危机!

制作公司：德间书店 发售日：6月24日 游戏类型：A-RPG

拥有动作要素的AVG游戏，当中的迷你游戏有趣搞笑，如"担架车GO!"、"铁达尼号"等等，单听名字已经很好玩了，实际操作时相信会更有趣。



DINO CRISIS

制作公司：CAPCOM 发售日：7月1日 游戏类型：AVG

沿用BIO系统的注目大作，这次负责吓你的不再是行动缓慢的僵尸，而是身形巨大、力量惊人的史前恐龙，看来又是你表现的大好机会了。



圣剑传说 LEGEND OF MANA

制作公司：SQUARE 发售日：7月15日 游戏类型：A-RPG

著名A-RPG系列《圣剑传说》终于在PS上登场，这一次的作品新增了各种特殊技系统，使游戏的动作要素进一步提升，相信又会是今年夏天的一个必玩之作。



VANDAL HEART 天上之门

制作公司：KONAMI 发售日：7月15日 游戏类型：S-RPG

游戏故事发生在前作的3年前，这一次的作品除了增加大量魔法、物理攻击之外，战斗时的高低差修正也会有所更改，加上全新的同步移动系统，使游戏有更高的可玩性。



多伦与哥般

制作公司：CAPCOM 发售日：7月15日 游戏类型：ACT

《ROCKMAN DASH》的外传，这次玩者将会使用前作的反派角色多伦，以及积木人"哥般"完成任务。



REMOTE CONTROL DANDY

制作公司：HUMAN 发售日：7月22日 游戏类型：ACT

在这个游戏中，大家将会控制着巨型机械人消灭入侵者，不过你要避免过份破坏城市，有点类似动画"铁人28"，可以说是一个玩法颇为新颖有趣的作品。



GUITAR FREAKS

制作公司：KONAMI 发售日：7月29日 游戏类型：SLG

继《beatmania》及《DDR》之后，《GUITAR FREAKS》也将在暑假推出PS版，游戏会加入多首原创乐曲。如果再配上那个专用吉它手柄的话，相信可重演游戏机中心的感觉。



重装机兵VALKEN 2

制作公司：MASIYA 发售日：7月 游戏类型：S-RPG

著名横向动作游戏的最新作，不过这次将以S-RPG形式登场，故事发生在2096年的未来世界，这次木星被不知名的武装集团所占领，你有消灭他们的信心吗?



SD GUNDAM G GENERATION-ZERO

制作公司：BANDAI 发售日：8月5日 游戏类型：SLG

来自GNUDAM作品，数量高达700台，再加上丰富的CG动画，全新的精神状态系统以及CPU对战模式，应是暑假GAME的大热之选。



REAL ROBOT 战线

制作公司：BANPRESTO 发售日：8月12日 游戏类型：S-RPG

又是超级机械人大战类的游戏，不过这次登场的机械人均会以REAL SIZE登场而且加入了删去战斗画面的机能，使游戏进行速度加快。



CHOCO Q WONDERFUL!

制作公司：TAKARA 发售日：8月上旬 游戏类型：RAC

这一次的作品加入了不少全新要素，像引入了数种全新的零件，而且在某些零件改装之后，还会直接从外壳中反映出来等等，此外游戏的EVENT数量也会追加。



Dance Dance Revolution 2ndMIX

制作公司：KONAMI 发售日：8月26日 游戏类型：SLG

上次推出的《DDR》令全城立即掀起一股跳舞热潮，这一次再次出击，跳舞热能否因此而再进一步提升呢？（图片是PS版DDR画面）



ECHO NIGHT #2 睡眠支配者

制作公司：FROM SOFTWARE 发售日：8月 游戏类型：AVG

这个游戏的恐怖程度绝不低于同类作品，这一次讲述主角潜入图书馆寻找失踪了三个月的女友。当你知道馆内有多位"半透明"灵异朋友时，你还会继续寻找下去吗？



DREAMCAST

6－8月预计推出游戏数量约27个

现在性能最高的主机，画面的效果直逼街机，加上SEGA陆续把旗下的街机劲作纷纷移植到此机上，可以说是把游戏中心的游戏直接带回家中。从6月24日起DC将会大减价至19800日元，此外，在减价当日起至7月31日，还会有五款游戏价格会减至1900日元。由于主机推出日子还短，因此已推出的游戏只有几十款，对于初入门的玩家，未必能找到太多适合的游戏。

THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

制作公司：SNK 发售日：6月24日 游戏类型：FIG

与PS版相比，DC版才可算是完全移植版的《KOF'98》，而且还加入了3D背景、半透明效果、原创动画、接驳NGPC《R－2》等全新要素，是格斗迷不能错过的游戏。



首都高BATTLE

制作公司：元气 6月24日 游戏类型：RAC

首都高赛车的最新作，一直颇受好评的买车、TUNE车系统将继续成为卖点，加上极其华丽的游戏画面、通讯对战及刺激的"SP BATTLE"追逐系统，可带给你近乎真实的公路赛车感觉。



STREET FIGHTER ZERO 3（少年街霸3）

制作公司：CAPCOM 发售日：7月8日 游戏类型：FIG

《ZERO》系列最新移植作，除有PS版的所有模式之外，DC版更加入全新角色、全新ISM、3打模式、同上对战等等，可说是最强的家用版街霸ZERO作品。



BUGGY HEAT

制作公司：CRI 发售日：7月8日 游戏类型：RAC



首个拥有养成要素的越野赛车游戏，在选定了车辆后，电脑车手的AI就会学习玩者的驾驶模式，变成你的分身，用这个分身还可以和朋友对战。

CLIMAX LANDERS

制作公司：SEGA 发售日：7月15日 游戏类型：RPG

迷宫探索型RPG游戏，采用自动生成系统，迷宫每次进入都会产生变化，加上全3D的画面、华丽的CG动画、CLIMAX历代的角色以及横跨过去现在未来的宏伟舞台，实在是一个不可多得的RPG游戏。



FRAME GRIDE

制作公司：FROM SOFTWARE 发售日：7月8日 游戏类型：STG

有点像VIRTUAON的作品，不过此作还可以让玩家自行改变机体的各个部分、颜色以及武器，此外自然还少不了通讯对战及画面分割对战模式。



SOUL CALIBUR

制作公司：NAMCO 发售日：8月5日 游戏类型：FIG

NAMCO加盟的DC首个作品，移植自街机的同名对战格斗游戏，游戏水准明显地超越了街机，而且还会加入DC版独有的模式，可以说是今年夏天最值得注目的一个作品。



COOL BOARDERS BURRRN

制作公司：WAVE SYSTEM 发售日：8月26日 游戏类型：SPT

PS上著名滑雪系列的DC版，游戏在画面、系统及音效方面均全面提高，而且还可以对应NGPC，在炎炎夏日里玩滑雪游戏，应该有一定的消暑作用吧！



机动战士GUNDAM外传 在失落的殖民地大地上

制作公司：BANDAI 发售日：8月下旬 游戏类型：STG

玩法类似SS上的《高达外传》系列的3D射击游戏，不过在系统上将做大幅强化，加上原创的SIDE STORY，以及活用DC机能的华丽画面，绝对是高达迷必玩之作。



Nintendo 64

6-8月预计推出游戏数量约15个

任天堂现在唯一的家用游戏机，机能介乎于PS与DC之间，由于采用精英制的关系，因此游戏数量也是贵精不贵多。游戏类型以3D占大多数，种类偏向动作及运动类型，因此或许不大适合普通用户，加上游戏使用昂贵的盒带，因此即使推出三年也没有大受欢迎。

MARIO GOLF 64

制作公司：任天堂 发售日：6月11日 游戏类型：SPT

由销量过百万的《大家的高尔夫球》制作小组制作，加上任天堂王牌角色



玛莉，造就成了现在这个简单易玩的游戏，此外这一次的作品还对应即将推出的GB版同名作品。

新世纪EVANGELION

制作公司：BANDAI/GAINAX 发售日：6月25日 游戏类型：ACT



EVA题材中首款以对战作模式进行的游戏，这次玩者将可直接与使徒进行战斗，而且每版都有不同的任务，是EVA迷不容错过的作品。

VIOLENCEKILLER TUROK NEW GENERATION

制作公司：GEMZI 发售日：6月18日 游戏类型：ACT



人气3D-ACT游戏《TUROK》的续篇，是首款对应4M RAM卡的日版游戏，这一集的武器数量会大幅增加，共有六个关卡供你挑战，当然也少不了四人同时进行的对战模式。

ORGE BATTLE 3 -Person of Lordly Caliber-

制作公司：任天堂 发售日：7月14日 游戏类型：S-RPG



著名S-RPG游戏系列的最新一集，这一次的作品不论在画面、系统还是战斗方面都做了大幅强化，并且以302M超高容量登场，绝对是各N64用户今年夏天必玩的大作。

STAR WARS EPISODE1: RACER

制作公司：任天堂 发售日：7月21日 游戏类型：RAC



以著名电影《星球大战》为题材的赛车游戏，游戏在画面和操作速度感方面绝对出色，加上可购买零件要素以及多部可供选择的不同性能的车辆，是个可玩性极高的游戏。

实况J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2

制作公司：KONAMI 发售日：7月29日 游戏类型：SPT

实况足球的最新版本，游戏以日本



职业联赛为舞台，这一次的作品除了平衡及操作方面作出改良之外，还增加了一个球员养成模式，让你可以养成一个完全属于自己的球员。

HYBRID HEAVEN

制作公司：KONAMI 发售日：8月5日 游戏类型：A-RPG



这款A-RPG游戏拥有独特的战斗系统，玩者在战斗中不需要输入复杂的指令就可以享受到充满压迫感、且有3D效果的战斗。

GAME BOY COLOR

6-8月预计推出游戏数量约39个

推出已有10年历史的掌机，当中曾推出多个不同版本，在掌机市场一直是最受欢迎的机种。全球销量已超过7000万台，游戏种类超过1000款，在5月14日起正式减价到6800日元，再加上暑假期间的一大堆游戏，使得此机更为吸引人。

游戏王DUEL MONSTERS2

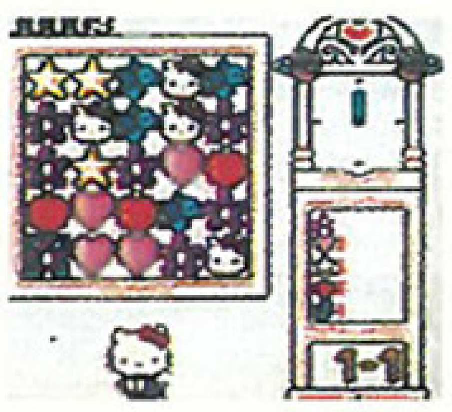
制作公司：KONAMI 发售日：7月8日 游戏类型：ETC

这一次的作品除了增加了新的卡片、改良了系统之外，前作中玩者所储存的卡片，也可在这一次的作品发中使用，加上更接近原著的故事，绝对是一款值得留意的游戏。



HELLO KITTY 的BEADS工房

制作公司：IMAGINEER 发售日：7月17日 游戏类型：PUZ

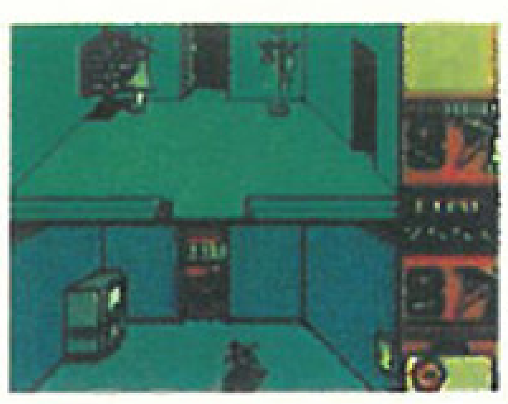


简单的PUZ游戏，只要把相同的放在一起就可以了，完成之后可得到一些美丽的HELLO KITTY插图，还可通过打印机打印出来当贴纸。

SPY VS SPY

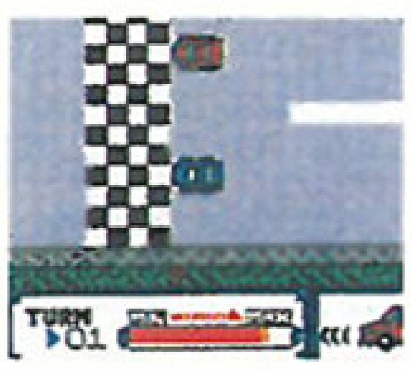
制作公司：KEMCO 发售日：7月23日 游戏类型：ACT

这是曾在红白机上推出的著名动作游戏，作为特务的你，需要潜入敌方房间偷取文件并安全离去，但是只能以陷阱来阻碍敌人追捕，是一个斗智斗力的游戏。



CHOCO Q HYPER CUSTOMABLE GB

制作公司：TAKARA 发售日：7月下旬 游戏类型：RAC



《CHORO Q》系列的首款掌机版本游戏，而此系列最具特色的部件更换系统，在GB版中将会完全重现，不过赛车部分则变成了回力车玩法，玩者每次均需替赛车设定力量和方向。

PUTO PUTO 外传 PUYO WAR

制作公司：COMPILE 发售日：7月未定 游戏类型：RPG



虽然挂着PUYO的名字，不过这是一款S-RPG游戏，玩者驾驶着机械人"PUYOU DECTOR"进行战斗，并通过装备及合体来提升能力，是一部有点"超级机械人大战"味道的作品。

牧场物语GB2

制作公司：PACK INSOFT 发售日：8月6日 游戏类型：SLG



模拟牧场生活的SLG游戏，在游戏中，你每天需要过着畜牧和耕种的生活。今作除了对应GBC外，还加入了全新的迷你游戏，以及对应POCKET PRINTER。

MARIO GOLF GB

制作公司：任天堂 发售日：8月 游戏类型：SPT



同样由N64版的制作人员开发，游戏的内容和N64版基本相同，不过GB版里加入了一个原创的RPG模式，而且在这里培养出的角色还可以在N64版中使用。



游戏快递

前线狙击

格斗之王99 12
生化危机3 16
Soul Cailbur 灵魂能力 20
F355 Challenge 23
梦幻模拟战 24
恐龙危机 28
CROC 2 鳄鱼仔2 30
DEWPRISM 露珠之灵 33
铁拳 TAG TOURNAMENT 34

温故知新

星球大战特辑 36



特稿

拳皇99

街机	FTG	盒带（容量未明）
	SNK 发售日:7月21日	备注：1-2人

拥有众多FANS的八神竟然不出场？！草雉京竟然被人克隆，并且变成EDIT专用角色？！本次的新主角是？！1999年“拳皇大赛”又再开幕！！！

游戏系统





游戏人物：

这次的KOF99聚集了KOF94~97的大蛇篇到特别版98的登场人物以及增加的新人物，总共有30名角色。

新系统——STRIKER SYSTEM（护援攻击系统）

这次的KOF99依旧采用3对3的对战模式，但有4名角色出战(对战时出3人，余下的为STRIKER)。虽然这个系统是由前作的援助攻击系统发展而来的，但在比赛中叫出的STRIKER的动作类型是因STRIKER的性质不同而有所不同，例如有的可以回复队友的体力，有的则可以攻击对手。

利用POWER GAUGE的多种特殊动作



除保留前作中的紧急回避动作外，还增加了强调攻击的新要素——闪避移动，此外还可以使用消费POWER GAUGE的超必杀技——GUARD CANCEL紧急回避动作以及GUARD CANCEL轰飞反攻击等；另一方面，还可以使用消耗3个POWER GAUGE及2种新模式，这使玩家在对战时更富于战略性和压迫感。

TEAM EDIT SYSTEM

当然可以选择自己喜欢的角色组成自己喜欢的队伍；而且前作中广受好评的RULET TEAM EDIT也保留了下来，这样在随机选定人物时会出现一些意想不到的角色。

KOF99故事简介

举行拳皇大会！！！

这封信又送到了世界各地的格斗家手中。不过与以前不同的是，这次并没有与以往大会一样热闹的气氛，而且在比赛规定上也有了新的规定——“对战采取3对3的形式，并采取了STRIKER SYSTEM”

STRIKER SYSTEM？格斗家们对这种从未听说过的对战模式感到有些奇怪。此外，Heidern上校感到这次的大会一定有气蹊跷，于是派出了Ralf等人参加此次大会，来调查真相。



在这次大会中，二阶堂红丸被作为特别队中的一位成员而被邀请，而在与他同队的队员中有两个他从未见过的名字：“K”和“MAXIUM”，这使得红丸非常疑惑。到底STRIKER SYSTEM是什么？大会的背后包含着什么阴谋？在这些疑问下，KOF99即将开幕！！

基本操作方法：

↑	垂直跳跃	↗	向前跳跃
→	前进	↘	蹲下
↓	蹲下	↙	蹲下（下段防御）
←	后退	↖	向后跳跃
A键：	轻拳	B键：	轻脚
C键：	重拳	D键：	重脚

特殊操作

前冲	→→
紧急后退	←←
小跳	一瞬间摇杆↖或↑或↗
中跳	冲前时一瞬间摇杆↖或↑或↗；或是一瞬间摇杆↙或↓或↙后一瞬间↖或↗
大跳	一瞬间摇杆↙或↓或↘后，↖或↗或冲前中↖或↗
GUARD CANCEL紧急回避（前）	GUARD中→+AB同时按下 POWER消耗GAUGE
GUARD CANCEL紧急回避（后）	GUARD中←+AB同时按下 POWER消耗GAUGE
击飞反攻击	同时按下C、D键
GUARD CANCEL击飞反攻击	防御中同时按下C、D键
解拆防御	对防御中的对手展开有段时间的连续攻击后将会解除对手的防御
受身	DOWN直前AB同时按下
解拆投摔动作	被对手抓住投摔时，同时按下AB或摇杆加按纽
挑拨	START键

KOF99的新系统

STRIKER SYSTEM(同时按下BC键)

首先要选择4名角色，对战时仍是使用3名，余下的一名作为STRIKER使用。简单的说，这其实就是以往的援助攻击的强化版。

主要特征

1.要使用STRIKER时同时按下BC键就可以呼唤出来，而且使用时将会避开对手的攻击一段时间。

2.使用STRIKER时要消耗一个STRIKER BOMB

3.STRIKER BOMB的存储数会在屏幕下方显示出来，虽然初期设定的数目是3个，但每一回合后(换角色后)都会增加一个STRIKER BOMB，最多可达5个。

4.STRIKER登场后动作会因人物的不同而不同，例如：攻击对手，回复体力等。





闪避系统→或←+AB按纽同时按下

保留前作的紧急回避系统的同时，强调攻击的系统

主要特征：

1.向前时：闪避对手攻击及同时前进，然后在移动中按下按纽就可以进行专用的攻击。

2.向后时：拉开与对手的距离后，一口气向前推进。

关于POWER GAUGE

攻击对手之后，画面上部的GAUGE便会开始储气，超过一定量后就存储起来。最多可达3条。

消耗一条GAUGE后可以做出的动作

1.超必杀技(体力红色闪烁时，自动地成为MAX版超必杀技。)

2.GUARD CANCEL紧急回避动作。

3.GUARD CANCEL轰飞反攻击。

消耗三条GAUGE后可以做出的动作

消耗所有的POWER GAUGE之后，可以在一定的时间内POWER UP。POWER UP状态有2种类型的模式，游戏进行中可以按键随意选择。

COUNTER MODE(同时按下A、B、C键)

主要特征

1.随时任意使用超必杀技(不能使出MAX超必技)

2.在闪避移动中的专用攻击时也可以连接必杀技、特殊攻击和超必杀技。

3.由必杀技至超必杀技连续出招的"SUPER CANCEL"也可使出来。

ARMOR MODE(B、C、D键同时按下)

主要特征

1.抵挡超必杀技时也不会被扣去体力。

2.即使被对手攻击也不会成为DAMAGE POSE的"SUPER ARMOR"状态。

3.(闪避移动中的专用攻击)将对手轰飞。

两种MODE的共同特征

1.不能使用GUARD CANCEL紧急回避动作；

2.不能使用GUARD CANCEL轰飞反攻击；

3.POWER UP之后一段时间内处于不能储气的"OVER HIT"状态。

有关RULET TEAM EDIT

这作品跟前作一样，在选择人物时以"RULET"进行的话，可以以随机的形式来编队，这可以在一次的PLAY上使用多个角色人物。

例：第1名　草雉京1

第2名　陈国汉

第3名　RULDT→以随机决定使用角色。

第4名　(STRIKER)RULDT→以随机决定使用角色。

注：1.在RULET上可自由选择的人数由1至4名为止。

2.RULET是以队制进行决胜负。

角色介绍

EDIT专用



(CLONE 草雉京-2)



(CLONE 草雉京-1)

主角队



姓名：矢吹真吾



姓名：二阶堂红丸



姓名：K'

KOF'99的新主角，年龄不详，但看起上来好象只有16-18岁，估计他是属于这次主办K.O.F的秘密组织。虽然被移植上草雉京的格斗能力，但因为不能完全控制该能力，所以在右手装上特制的手套以使出"炎之技"，因此他认为自己与草雉京之间会有一些共通点。



姓名：MAXIUM

主角队中其中一人，年龄是29岁，与K'一起行动，估计他也属于同一组织的成员，他全身的肉体似乎经过强化的改造手术，因此他利用提升的力量来采取向前主攻的战斗方式。

饿狼传说队　由左起(泰利)(安迪波格)(不知火舞)(东丈)






怒队　由左起(RALF)(LEONA)(WHIP)(CLARK)




姓名：WHIP

年龄16岁。与怒队同样属于雇佣兵队，但与RALF们属于不同的部队。因其优秀间谍活动的能力，所以这一次受雇并被编进RALF的部队内。

WHIP这个名字是CLARK帮她改的绰号(花名)。




龙虎之拳队　由左起(坂崎獠)(坂崎百合)(坂崎琢磨)(罗伯特嘉西亚)






PSYCHO SOLDIER TEAM

由左起(椎拳崇)(包)(镇元斋)(麻宫 ATHENA)





姓名：包

PSYCHO SOLDIER队的新成员，是一名12岁的男孩子，使用超能力战斗。作为PSYCHO SOLDIER仍然有很多东西还未成熟，为了能成为像ATHENA及拳崇一样的优秀战士，很努力地奋斗着。性格上有一点儿害羞，但并非自闭，对任何事情都很积极及努力地去参与，有些时候会因其可爱的外型，被误认为女孩子。





女性格斗家队

由左起(BLUE MARY)(李香绯)(藤堂香澄)(KING)









韩国队

由左起(JHON)(陈国汉)(蔡宝奇)(金家藩)



姓名：JHON

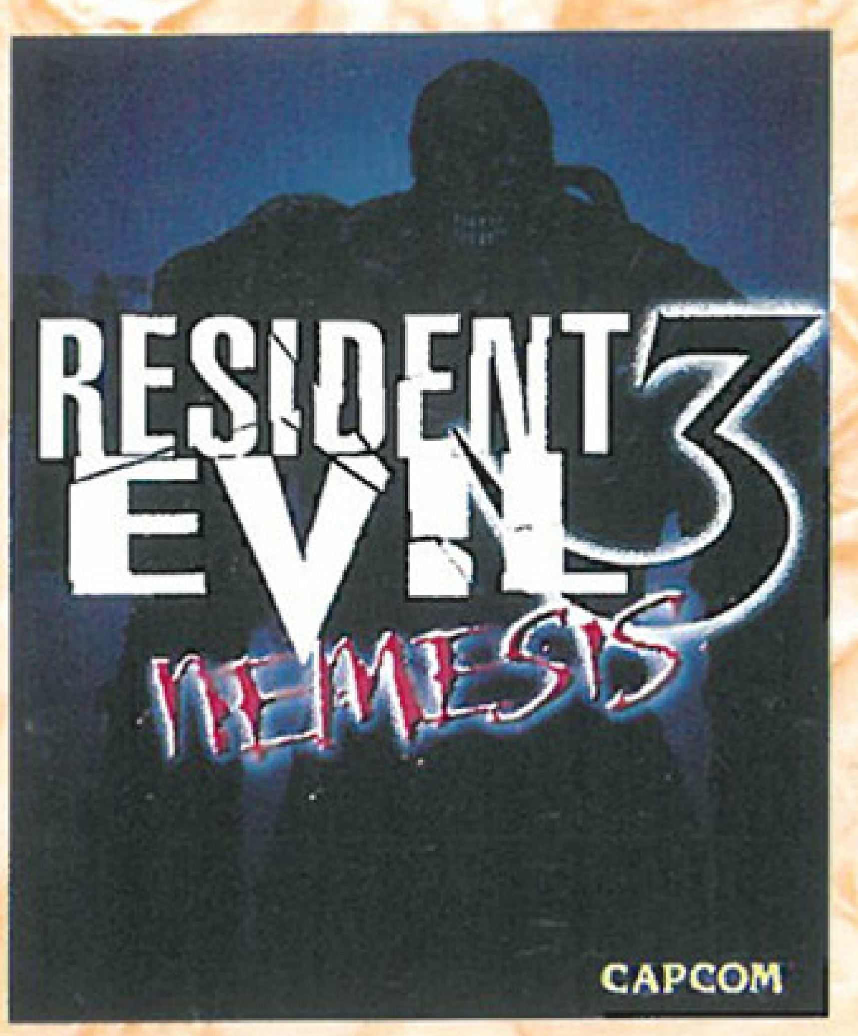
韩国队的新成员角色，年龄32岁，是KIM的同门与好对手.在性格上与KIM相反，是个极端的理论派，绝对不能再忍受KIM的“更生”方法，但他自己坚持要加入KIM队中。

“KIM君，你的‘更生’方法中有很多无谓的东西，如用我的方法，象蔡及陈等小坏人可立即将他们‘更生’。好好看清楚我的方法吧！！”









BIOHAZARD 3：NEMESIS(生化危机 3 之复仇女神)

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：未定

这次的生化危机 3 将会横跨第 2 集的故事，以第 2 集故事发生前的 24 小时及之后的 24 小时发生的事为背景，而主角则是大家熟悉的第一集的女主角 Jill Valentine 与一名来自南美的女佣兵 Carlos Oliveira。游戏中加入了大量的新怪物，就让我们从这些画面来推测一下游戏的内容吧。



















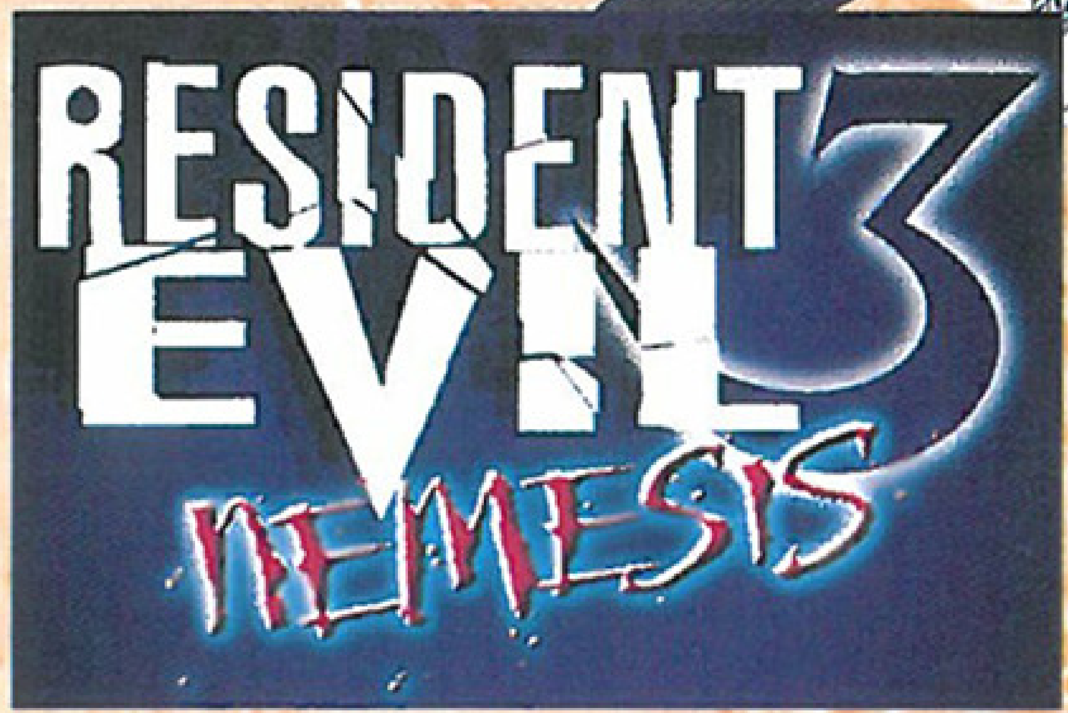








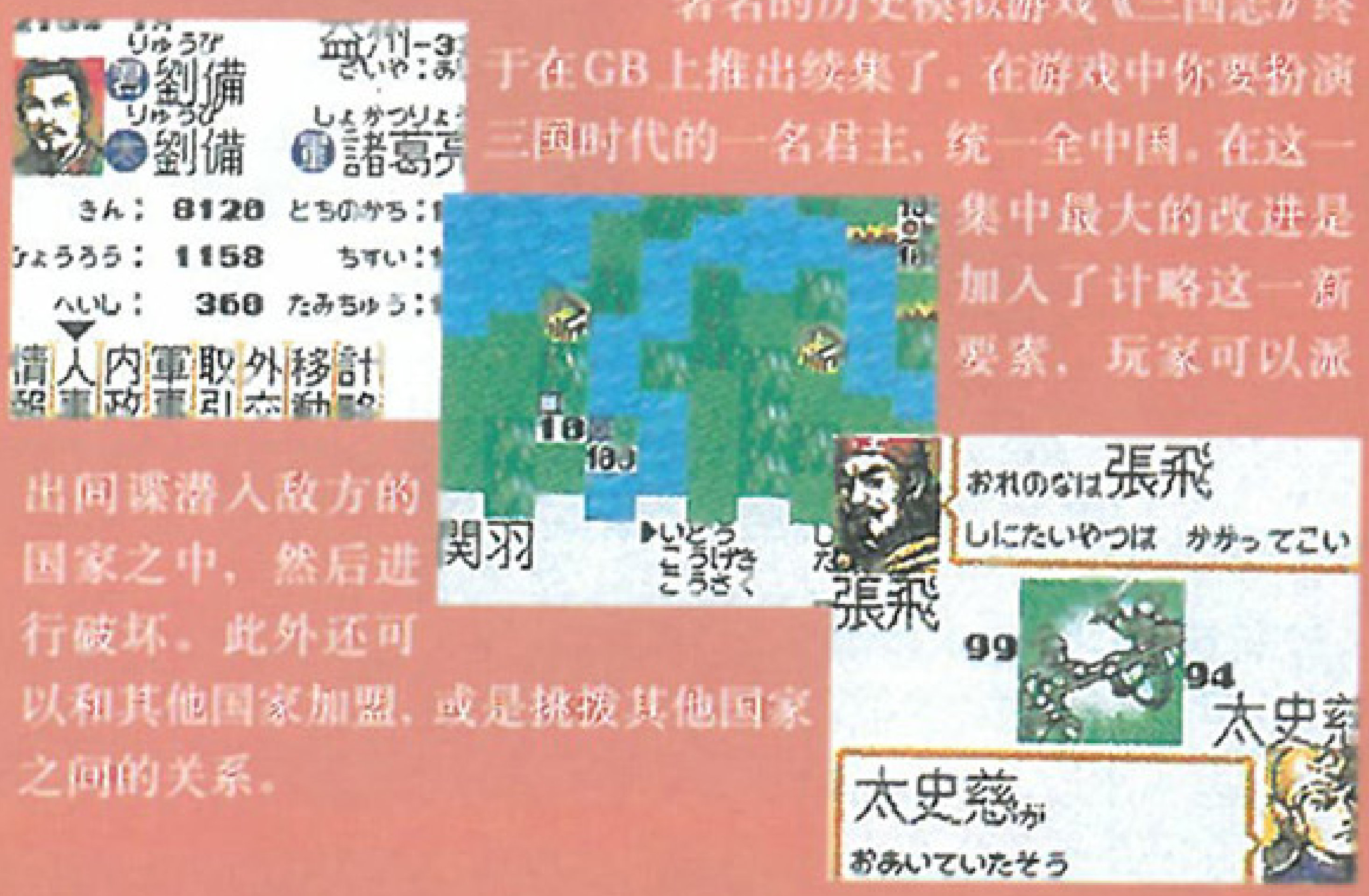




GAME BOY 特辑

三国志 2GAME BOY 版

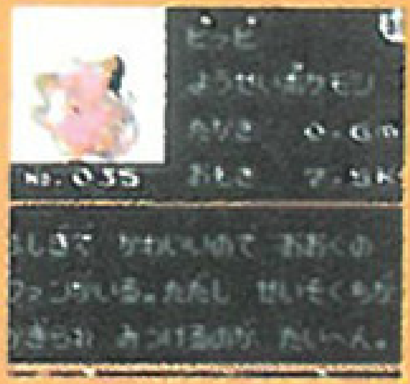
制作公司：KOEI/游戏类型：SLG/发售日期：7月30日/容量：8M



著名的历史模拟游戏《三国志》终于在GB上推出续集了。在游戏中你要扮演三国时代的一名君主，统一全中国。在这一集中最大的改进是加入了计略这一新要素，玩家可以派出间谍潜入敌方的国家之中，然后进行破坏。此外还可以和其他国家加盟，或是挑拨其他国家之间的关系。

POCKET MONSTERS 金．银

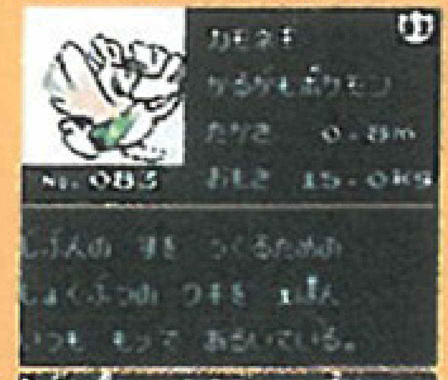
制作公司：NINTENDO/游戏类型：RPG/发售日期：99年10月/容量：8M



从《POCKET MONSTERS金、银》宣布推出直到现在，大概已经有两年的时间了。这款著名的冒险游戏虽近期公布了很多新的系统以及小精灵，但是其推出日期将会由六月推到十月，相信制造商是想使这款游戏尽善尽美，而有此决定，但是期待这游戏的玩家又要等上一段时间了。

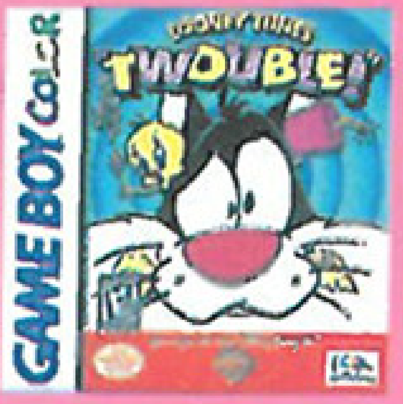
这一次介绍的将会是玩者在游戏中不可缺少的装备－－小精灵图鉴。在这集里，图鉴的系统将会进化，游戏将会更加仔细的介绍玩者在冒险中所捕获的小精灵。除了资料外还会说明小精灵的出身地，使玩家能够更加容易地捕捉同种的小精灵。此外这集还会和PIKACHU VERSION一样，玩者能够利用POCKET PRINTER将小精灵打印出来，单是其图鉴已如此精彩，大家又怎可错过呢!



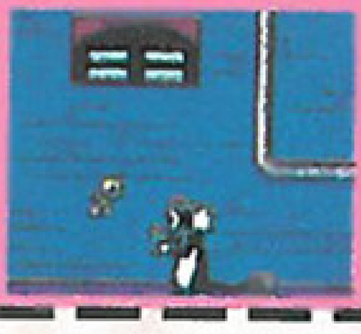


LOONEY TUNES CARROT CRAZY

制作公司：INFOGRAMES /游戏类型：ACT/发售日期：未定



以可爱的宾尼兔为主角，一日当他和他的女朋友醒来时，发现他们的至爱红萝卜竟然不翼而飞！于是他们立刻展开追查行动，当中还会出现不少其他大家熟悉的可爱人物。而宾尼兔为了寻回至爱的红萝卜，更不惜追赶踪到荒岛和外太空！究竟是谁拿了他们的红萝卜呢？





LOONEY TUNES TWOUBLE

制作公司：INFOGRAMES /游戏类型： ACT /发售日期：未定



另一款以可爱人物为重心的游戏登场，这一次的主角是翠儿发及和她亦敌亦友的亚宝。此游戏也是横向形式进行的。而当中还会有不少其他著名的可爱人物登场，使游戏的趣味性更高。究竟这一次亚宝又会闯出什么祸来呢？大家不妨帮帮忙，助他一臂之力吧！





V-RALLY EDITION 99

制作公司:INFOGRAMES /游戏类型:RAC/发售日期:未定



此游戏的其中一个卖点是它拥有四个不同的世界拉力赛的车种和赛道的专利权，所以大家如果想尝尝以真实的车种和赛道作比赛的滋味，这款游戏必定会是大家期望已久的游戏了，而且赛道的数目更多达40条。一起来试试真实的“模拟”比赛吧!





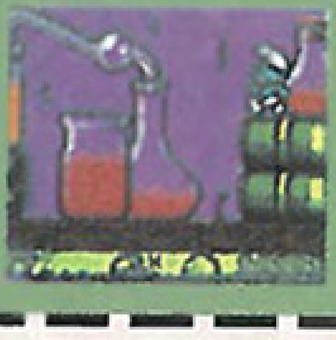
画面构图相当不错

THE SMURFS'NIGHTMARE

GB ACT/卡带/INFOGRAMES/发售日期未定期

深受人们欢迎的“蓝精灵”，这一次在GB中登场。故事是说蓝精灵的村庄受到重大的威协，可为所有的蓝精灵，全部被坏人捉走，只剩下其中一只蓝精灵，因此，这只蓝精灵便担负起拯救的任务，而玩者当然就是控制这一只蓝精灵，在超过16关当中把他们全部救出来吧！







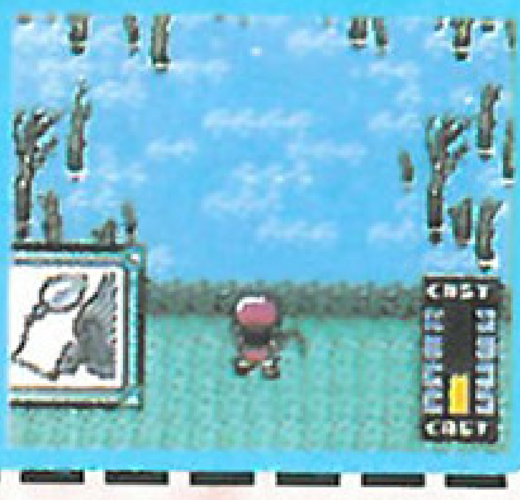
究竟会遇上什么样的危险呢?

POCKET LURE BOY

制作公司：KINDRECORD/游戏类型：SLG/发售日期：7月23日/容量：8M

这是一个集钓鱼和养成为一体的游戏。在游戏中玩家要四处收集道具，这些道具能提升玩家的钓鱼能力，之后只要钓到鱼后，就可以对这些鱼进行培养，从而使玩家感受到超出一般钓鱼游戏的乐趣。

在游戏中你只要达成一定的条件就可以取得各种道具，他们能令玩家的钓鱼能力上升，从而学到不同的钓鱼技巧。之后你就可以利用这些技巧钓到不同种类的鱼，然后将它们放在池塘中饲养，当饲养到一定程度后就可将它们放生，以培育出新品种的鱼。







自从SONY宣布PS2的消息后，新主机上推出的第一个游戏会是什么就成为各方面猜测的焦点。现在谜底终于揭开了，不过它并非SQUARE或NAMCO一类的大公司的作品，而是ARTDINK的招牌游戏系列《A列车》的最新作。

A6列车



PS2	ARTDINK	DVD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：随PS2同时发售

A列车的魅力所在



在日本，铁路和人们的生活是分不开的，几乎每个日本人每天都会搭乘火车。因此以铁路为主题的游戏如《电车GO!》、《A列车》一类的作品在日本颇有市场。而《A列车》更可以称得上是此类游戏的鼻祖，到目前为止，ARTDINK在家用机和电脑上已推出了23个《A列车》系列的游戏。

游戏概要

与以前的系列一样，在游戏中玩家扮演一名铁路公司的拥有者。你要一边在城市中铺设铁路，一边发展城市，逐渐扩大城市的规模。由于PS2强大功能的支持，使得游戏的画面和资料量都达到了一个前所未有的高度。从部分已公开的画面可以看出，城市大厦的画面极其细致，就连每栋大厦外墙上的窗户也能清楚的看到。

在游戏中不同类型的大厦会以不同的颜色来表示，而且为了方便玩家掌握城市的状况，大厦在接近时会变得透明，使玩家能清楚的看到每栋大厦后的情形。

游戏中你可以随意变换视角，从已公开的的图片中可以看到的视角包括了正上方、45度斜向视角以及立体视角，而且画面在进行视角转换时显得十分流畅，由此也可看出PS2的强大功能。



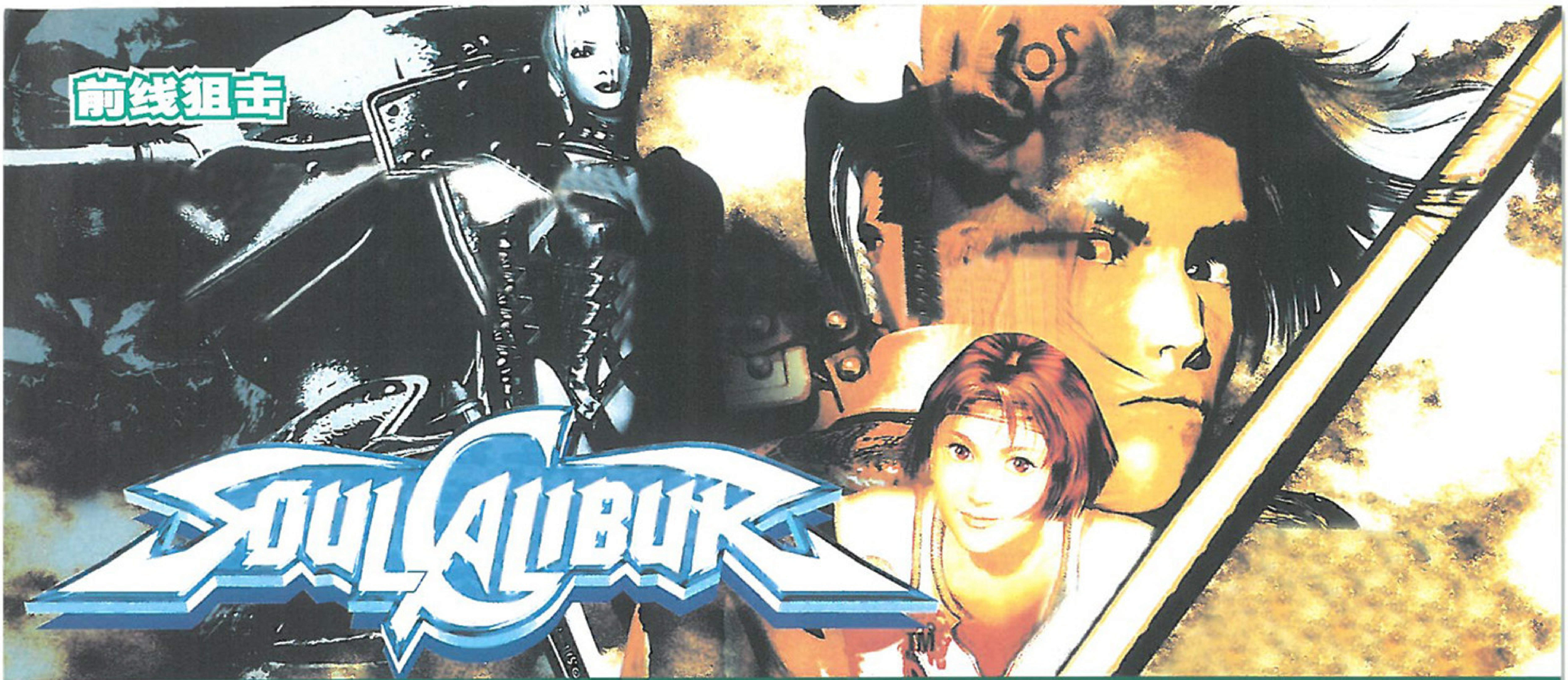
当画面拉近时，最靠近画面的大厦会变得透明

《A列车》的历史

日期	名称	机种
85年12月	A列车	FM70/77系列
87年3月	A列车	PC-98 系列
88年7月	A列车2	PC-98 系列
89年	RAILROAD EMPIRE	美版A列车2
90 年12月	A列车3	PC-98/DOSV/FM-TOWNS
92年4月	A列车3.MAP CONSTRUCTION	PC-98
92 年	A-TRAIN	美版A列车3
93 年6月	A列车3.PC ENGINE	PC ENGINE
93年12月	A列车4	PC-98/FM-TOWNS
94 年4月	A列车4.MAP CONSTRUCTION/POWER UP KIT	PC-98/FM-TOWNS
94 年7月	A列车4 FOR WINDOWS	WINDOWS 3.1
94 年8月	A列车4复刻版	PC-98
94 年12月	A列车4 Evolution	PS
95 年11月	A列车4 Evolution Golbal	PS
96 年1月	A列车4 FOR WINDOWS 10周年纪念版	WIN95
96 年12月	A列车5	WIN95
97 年1月	A列车5 Tours	WIN95
97 年3月	A列车5 PERFECT SET	WIN95
97 年12月	A列车5 完全版	WIN95
97 年12月	A列车5	PS
99 年3月	ARTDINK BEST CHOICE A列车3	WIN95/98
99 年3月	A列车5 THE BEST 版	PS
99 年5月	A列车Z 去吧！ 大陆横断	PS



从这5幅图片中可以看到视角转换的过程



灵魂能力 Soul calibur

DC	FTG	GD-ROM
	NAMCO　发售日:8月5日发售	备注:对应震动器板

NAMCO为DC制作的首款作品《Soul calibur》已确定将于8月5日发售。大家应已知道，这次NAMCO重新制作了整个游戏，甚至宣布整个游戏的移植度将达到200%，从而完全超越街机版。现在已经公布了一些50%完成度的画面，其中包括了所有基本角色的2P人物。

游戏模式

NAMCO在将街机游戏移植到家用机时，不但能忠实地再现原先版本的内容，而且还会加入各种新的模式，从而大幅提高游戏的趣味性。现在厂方已经发表了DC版《Soul calibur》的7种游戏模式，其中的六种模式大家应该都已经很熟悉了，而最令人感兴趣的就是那个DC版独有“？ MODE”。

ARCADE MODE　SURVIVAL MODE
VS MODE　PRACTICE MODE
TEAM BATTLE　?MODE
TIME ATTACK MODE

表情变化

凭借着DC的强大机能，《Soul calibur》中的角色能作出各种表情变化，如微笑、大笑、发怒、吼叫等，使整个游戏更为真实。



XIANGHUA

从这些图片里可以看到XIANGHUA各种表情变化，请大家特别注意她的口部变化。

MAXI

双截棍高手MAXI。同样请大家注意他的口部变化。



各种特殊效果

陈了已完成的角色制作外，DC版的《Soul calibur》对各种特殊效果和背景也作了强化，特别是人物的光源处理和刀光的表现。


同时按 A+B+K 可以蓄气


角色的光源处理


漂亮的刀光效果




同一中招动作的不同表现




挡开对手攻击后闪现出的光芒

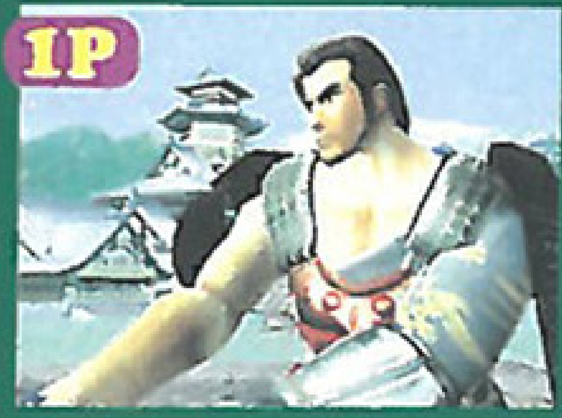
人物图

DC版《Soul calibur》最令人感兴趣的就是它那高解析度的画面，大家看看下面的图就会明白了（请特别注意1P和2P的比较）。



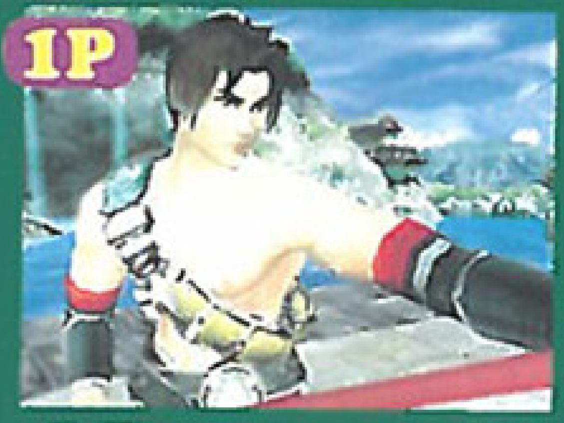
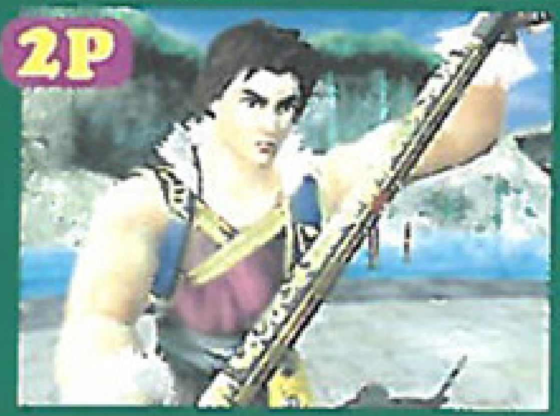

IVY(1P,2P)

使用武器：蛇腹剑
武器名称：IVY BLADE
流派：UNRELATED LINK
年龄：28岁
出生月日：12月10日
家族状况：双亲都已病死
出生地：英国伦敦
身高：179公分
体重：58公斤
血型：不明
外号：孤高之刀




御剑平四郎（1P，2P）

使用武器：日本刀
武器名称：狮子王
流派：天赋古镜流.改
年龄：25岁
出生月日：6月8日
家族状况：双亲和兄弟都已病死
出生地：日本备前
身高：171公分
体重：65公斤
血型：AB型
外号：战国之用心棒

KILIK（1P，2P）

使用武器：棍
武器名称：灭法棍
流派：真行山临胜寺棍法奥传
年龄：19岁
出生月日：2月9日
家族状况：自幼生活在临胜寺，其余不详
出生地：明朝真行山
身高：167公分
体重：63公斤
血型：A型
外号：命运之苏醒




MAXI(1P,2P)

使用武器：双截棍
武器名称：霸汀原
流派：七闪架里破手
年龄：24岁
出生月日：5月1日
家族状况：双亲已去世
出生地：琉球王国首里
身高：174公分
体重：57公斤
血型：O型
外号：南海之徒达男




NIGHTMARE(1P,2P)

使用武器：SOUL EDGE
武器名称：SOUL EDGE
流派：SOUL EDGE的记忆
年龄：不明
出生月日：不明
家族状况：不明
出生地：NAPOLI王国的PALERMO
身高：168公分
体重：95公斤
血型：不明
外号：苍之恶梦




ASTAROTH(1P,2P)

使用武器：巨斧
武器名称：klsdf py gyst
流派：glkks
年龄：3岁
出生月日：9月3日
家族状况：无，但有很多同类伙伴
出生地：不明
身高：193公分
体重：95公斤
血型：无
外号：魔人之尖兵



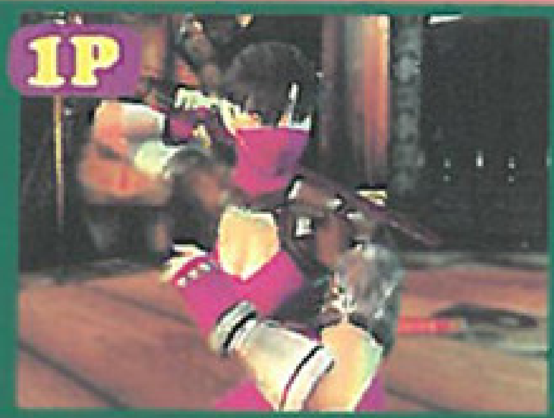

VALDO(1P,2P)

使用武器：KATAR X2
武器名称：SHAME&BLAME
流派：我流
年龄：46岁
出生月日：8月25日
家族状况：双亲和四个兄弟都死于战争
出生地：NAPOLI王国的PALERMO
身高：183公分
体重：84公斤
血型：A型
外号：地狱之守卫




XIANGHUA(1P,2P)

使用武器：中华剑
武器名称：护法剑
流派：由母亲传授的剑法
年龄：16岁
出生月日：4月2日
家族状况：父母双亡
出生地：燕京(明朝)
身高：152公分
体重：46公斤
血型：B型
外号：凉风之舞艺人




TAKI(1P,2P)

使用武器：忍者刀
武器名称：裂鬼丸&灭鬼丸
流派：梦想拔刀流
年龄：25岁
出生月日：不明
家族状况：双亲和兄弟都已病死，
出生地：日本封魔之里
身高：170公分
体重：53公斤
血型：A型
外号：封魔之孤影




SOPHITA(1P,2P)

使用武器：短剑和小盾
武器名称：OMEGA SWORD&ELK SHEILD
流派：SAINT ATHENA
年龄：21岁
出生月日：3月21日
家族状况：父亲、母亲、妹妹、弟弟
出生地：OTTOMAN帝国的ATHENS
身高：168公分
体重：不明
血型：B型
外号：再来的誓约

动作捕捉



在制作《Soul calibur》时NAMCO找了一些武林高手来模拟各种招式，因此动作不但华丽流畅，而且真实感也很强。这次为了制作DC版，他们特地又重新找人制作，并在游戏中加入了新的动作，据悉这些新动作将与DC版的原创模式有关。

由真人模拟的各种招式



GRAN TURISMO 2

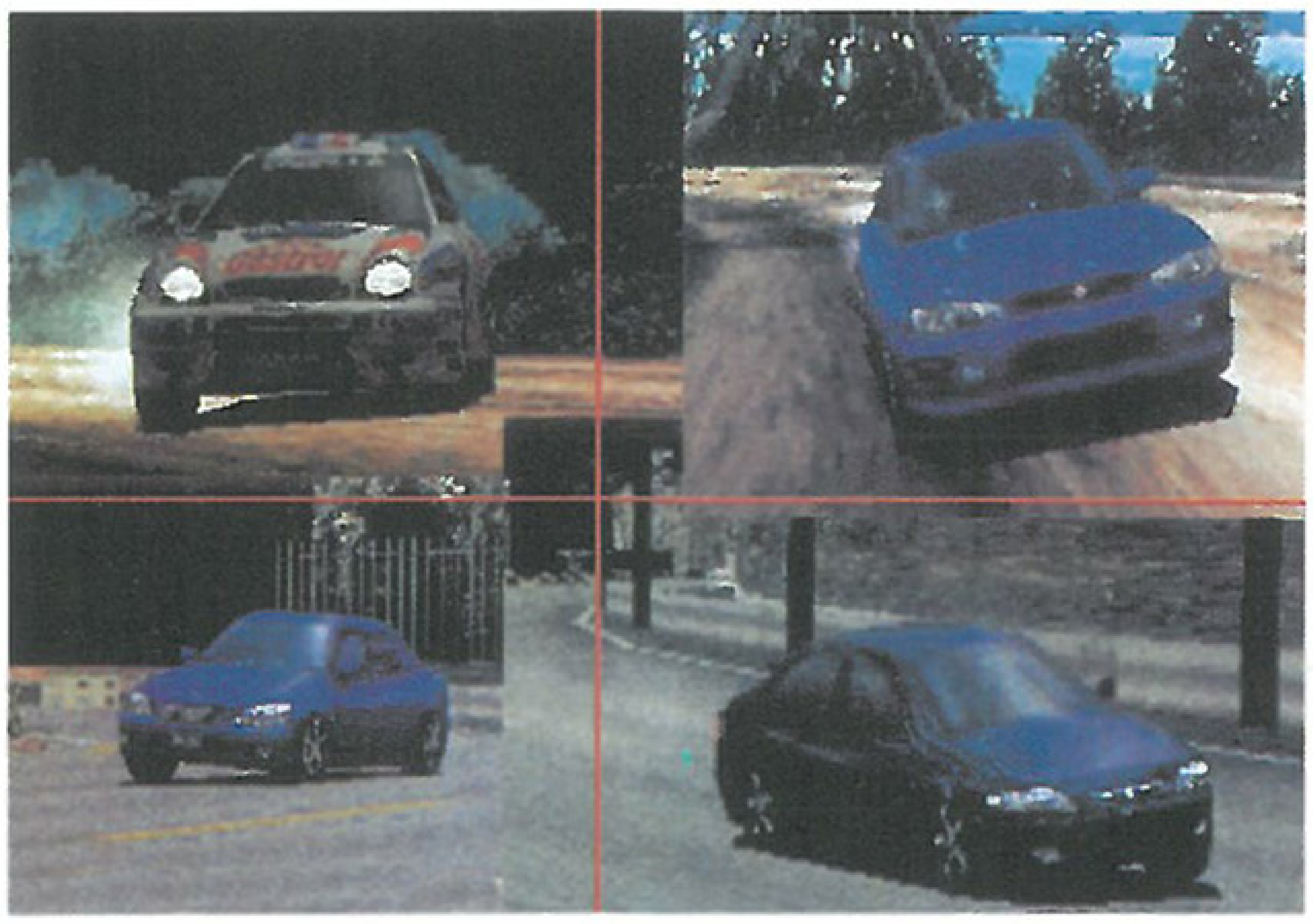
PS | RAC | CD-ROM
SCEI 发售日：预定9月 备注：1-2人

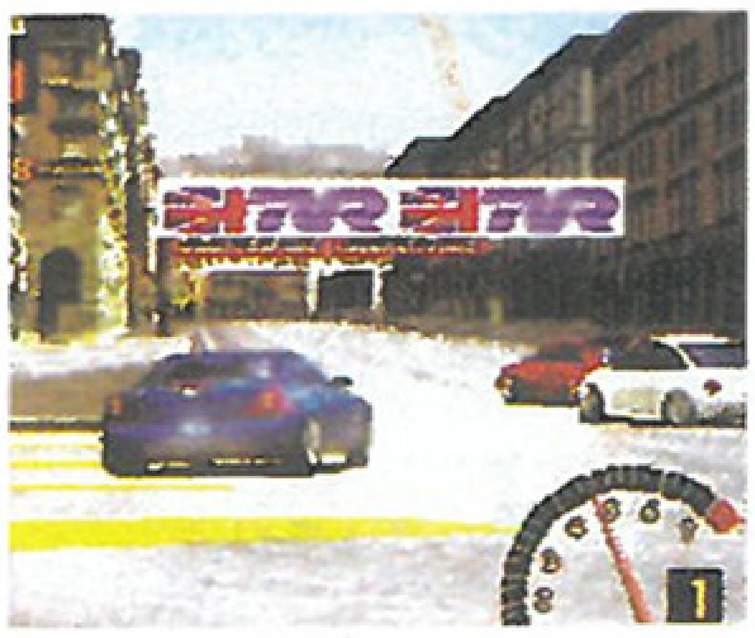
今年9月，世界上销量最大的赛车游戏《GRAN TURISMO》就要推出续集了。SCEI最近公布了一些游戏画面和消息，下面就让我们来看看这个游戏的详细资料吧。

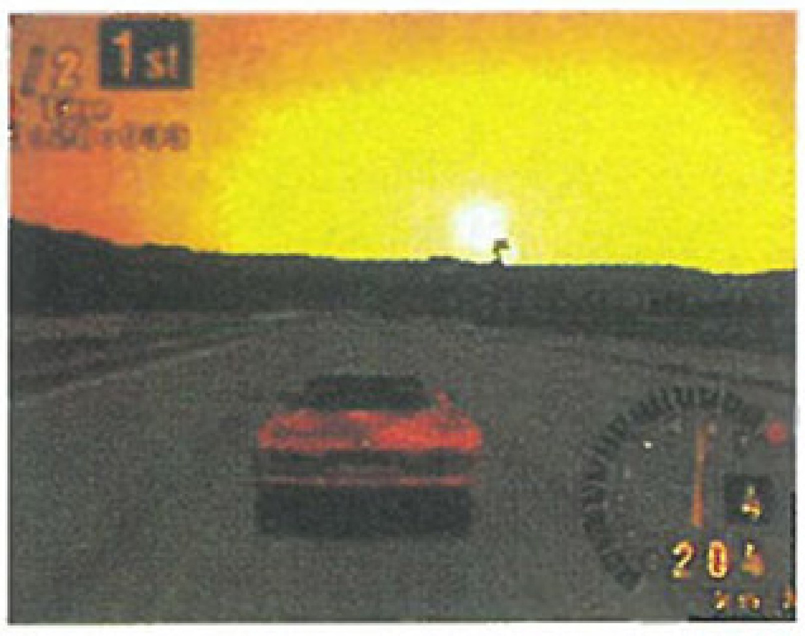
游戏中的赛道

在这次的《GT2》中，加入了各种不同背景的赛道，象城市赛道、海岸赛道以及黑夜赛道等，这次赛道的总量会比前作大幅增加。关于城市赛道，设计人员将一些欧洲著名城市作为选材对象，例如开发人员就曾以意大利罗马附近的公路为模型来开发《GT2》专用的赛道。此外，在游戏中还会出现一些全新的原创赛道，而一些在前作中极受欢迎的赛道也会被收录在这一集中。

黑夜赛道是指完全漆黑的赛道，那里没有路灯一类的照明设备，你必须依靠车灯来看清前方。在比赛时还会有天气和时间的变化，但是由于制作人员认为雨天和雪天的赛道会对车速造成影响，从而降低整个游戏的游戏性，因此取消了这些天气变化。不过现在开发人员把注意力放到了时间变换上，在比赛时，天色会时间的经过而发生变化，象“下午---黄昏---夜晚”一样。







赛后重放（REPLAY）

《GT》在全球能达到680万张的惊人销量，其中很重要的一个原因就是那些高素质的华丽的回放画面使人们对这个游戏留下了深刻的印象。在《GT2》中，这种精彩的画面当然依旧存在，而且还首次出现了多辆车在同一画面的的图象。









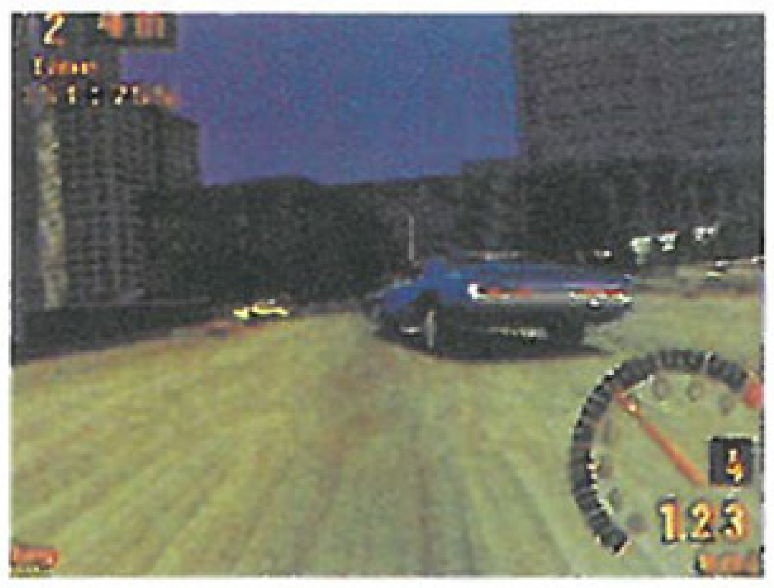




游戏的视角

在前作中，只有车后的追尾视角和车内的视角两种，不过在REPLAY时则会从多个不同的角度来表现。在这一集中，这种设定基本不变，只是画面会有很大的提升。





《GT2》的制作过程

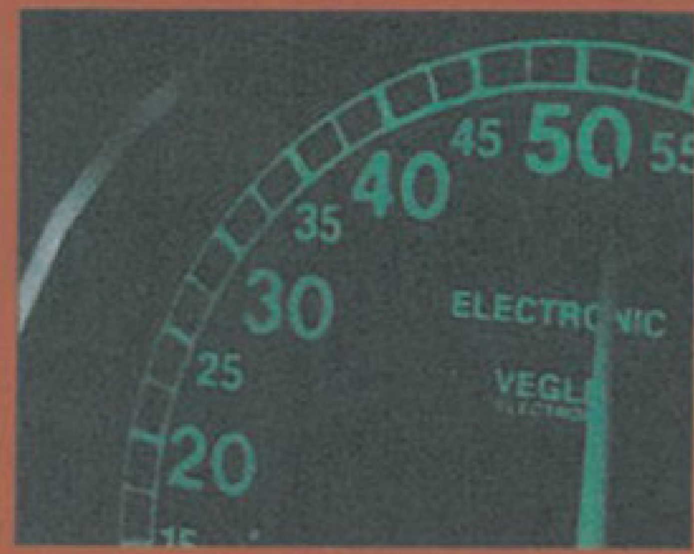
《GT》之所以能给人们带来如此真实的赛车感觉，主要就是因为制作人员对游戏各部分的严谨要求，而这次在制作《GT2》时，他们对这方面的要求更加严格。从今年4月5日到6日举行的录音就可以看出：当时他们找来了60辆不同款式的赛车，并安排在真正的赛车场进行汽车各个部分的录音，那场面看起来就和真正的赛车比赛一样。



F355 Challenge

ARC	RAC	ROM
	SEGA　发售日:即将推出	备注:NAOMI基板

SEGA在最近一次产品演示会上发表了许多新作，其中最令人瞩目的是由铃木裕和著名车商法拉利共同开发的一个赛车游戏《F355 Challenge》。









游戏史上最为真实和华丽的赛车游戏

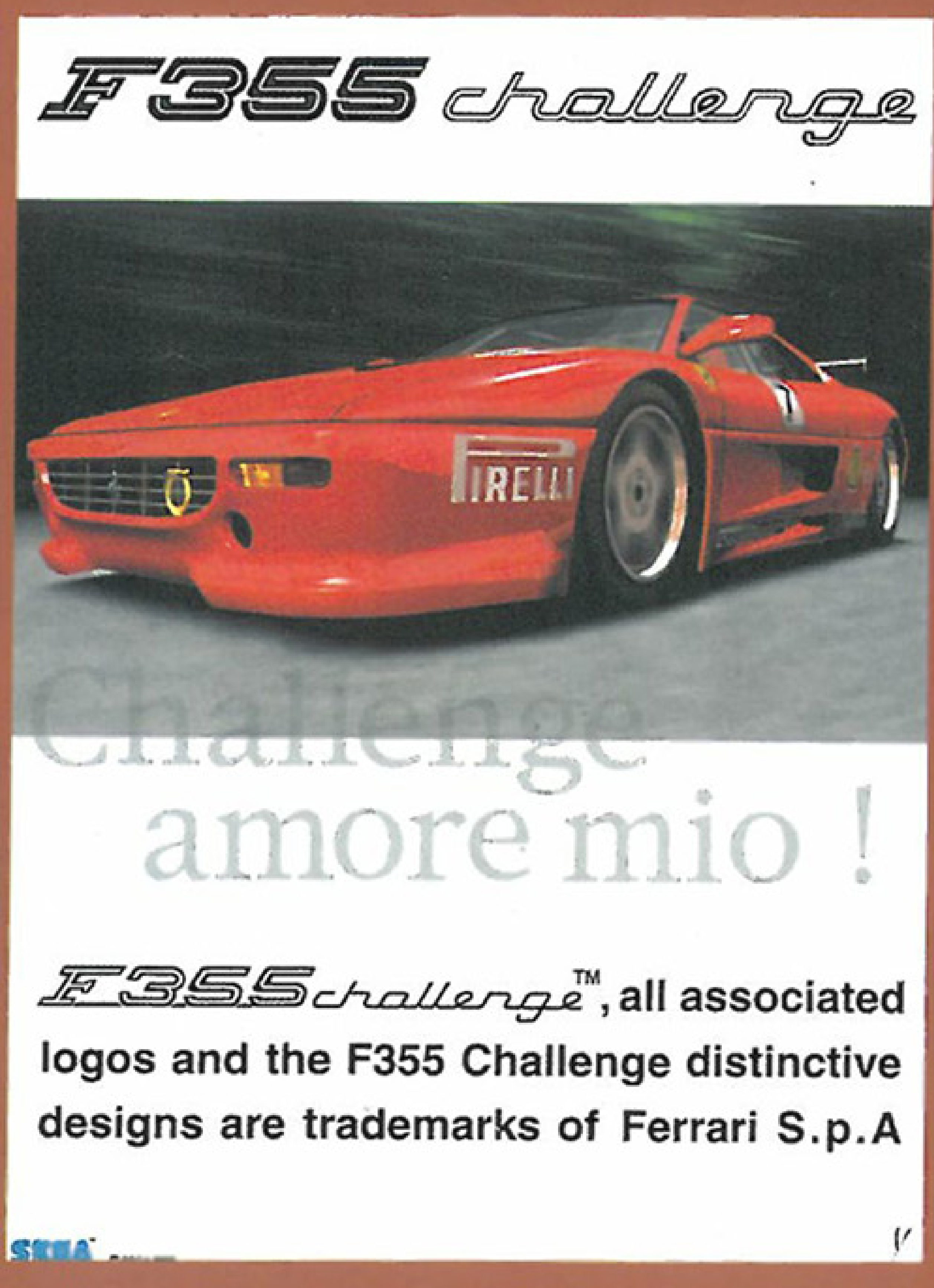
为了能使游戏更为真实，这个游戏会采用3块NAOMI的基板。它与SEGA拉力最大的不同是游戏中出现的所有一切(从车辆到赛道)都是现实中存在的，而没有任何幻想成分。因此，到时候大家一定能体验到那种无以伦比的现场感。

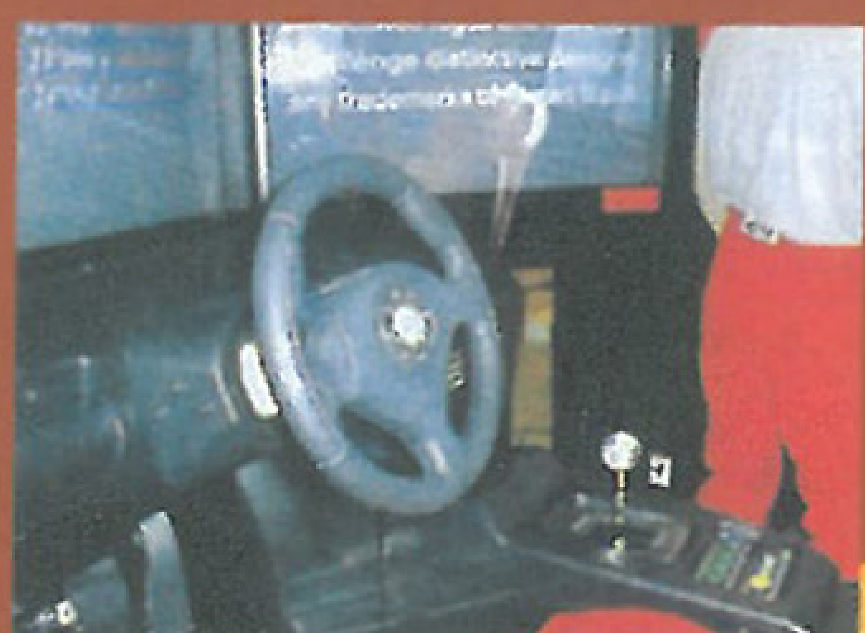




真实的模拟车厢

与以前的《JURASSIC PARK》系列一样，《F355 Challenge》是以密封的车厢来进行游戏的。车厢里有一个主屏幕和两个小屏幕，而且在车厢的两旁还各有一个喇叭，使大家到时候能体验到法拉利独特的引擎声音。

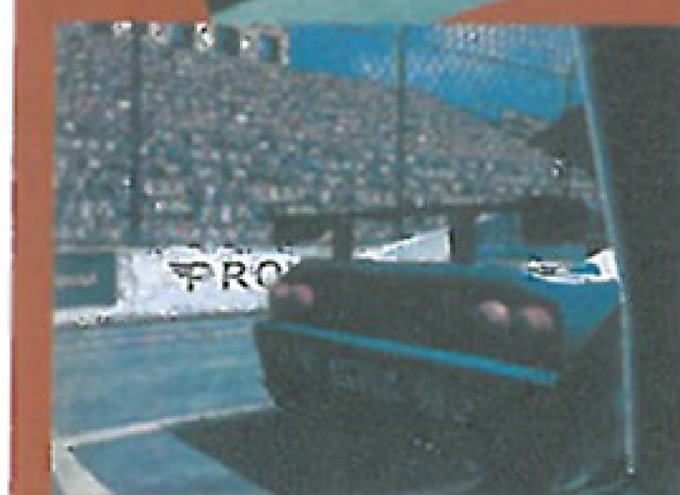
















LANGRISSER MILLENNIUM

DC | MESIYA | GD-ROM

游戏类型：S-RPG　　发售日期：1999年秋



已有7年历史的名作《LANGRISSER》在去年在SS上推出了它的第5作，并为这个系列的游戏做了一个总结。而这次它又将在DC上登陆，这次的《LANGRISSER MILLENNIUM》加入了丰富的战略系统，而且本作的系统由以往的回合制为主，把故事分为若干章节的形式，变成了以即时制进行的战略型SRPG。而在任务设计方面也起用了新的漫画家介错。

5个性格各异的主角

在这集的FREE SCENARIO SYSTEM（自由情节系统）中，玩者可以从5名主角中任选一人来开始游戏，每位主角都有着不同的故事。当然，不同的主角难易度也会有所不同，从而使整个游戏更为耐玩。而这次负责人物设计的介错其实是一个两人组合，他们过去的作品有在ULTRA JUMP中连载的《蔷薇之三铳士》以及在少年A中连载的《钢铁天使古留美》等。

主角1：达兹．亚斯加拉 Taj Asgarav（配音：今井由香）

国家：小国 西拉姆

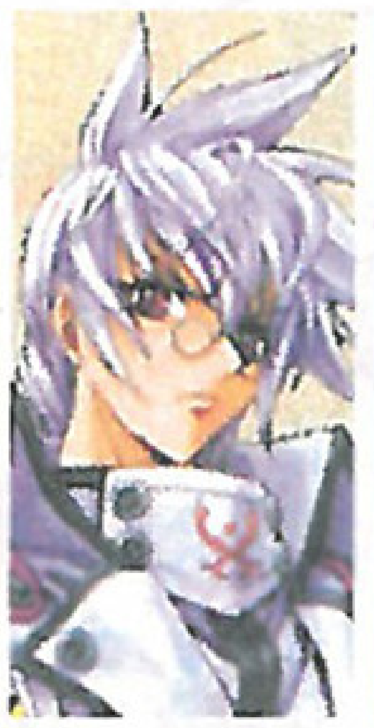
势力弱小贵族的子孙，由于被神剑选中而成为一国之君，性格坚强，虽对世间认知不多，但深明大义，有能成大器的潜质。



主角2：沙伦．德．韦得恩 Sallune Der Vidern（配音：涉谷茂）

国家：大国韦迪恩

贫民区出生，被执政官巴斯拿收为养子，后凭着实力攀上现在这个高位。性格内向，但在优雅的外表下潜藏着燃烧的火焰。



主角3：尼尔．丽珊 Nei Leesung（川上智子）

国家：商业国家 施

继承了母亲的王位，成为充满中国色彩的商业国家施的君主，个性积极，充满自信，从不轻易放弃。由于重视商业的政策配合人民需要而受到人民的支持。



主角4：露玛迪．玛芙 Lumatie Maaf（雪乃五月）

国家：宗教国 密苏拿

密苏拿僧兵团团长兼领导者，性格稳健，在高洁的性格中存有一颗慈悲的心，加上她不但有着天使般的容貌，而且武艺高强，深受人民的支持和喜爱。



主角5：玛莎莉白 Masaribba（配音：岛凉香）

国家：小国 菲拉奥

具有人狼血统，为人豁达，是个孤儿，作为领导者，人民对她十分信赖。



实时的战斗系统

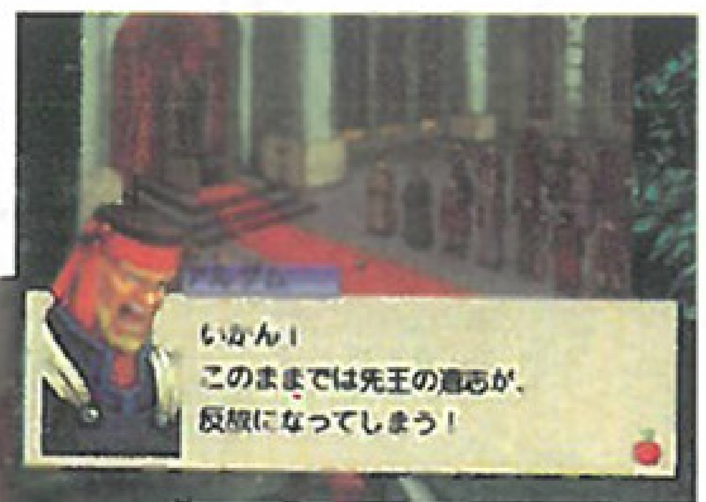
这集中最大的一个改变就是战斗时会采取即时的方式，当两支部队相遇时，就会开始一场最多四对四的战斗。在战斗中除了可以选用不同的阵型外，还可以采取各种策略，就象我们常见的那些战略游戏那样。此外，玩家还可以在出战角色中选一名进行手动操作，从而在战略游戏中加入了动作的成分，而且在游戏中，每名角色都还有他们自己独特的“神剑技”。



7国之间的争霸战

在《LANGRISSER MILLENNIUM》中有7个大小不同的国家，他们之间长时间处于激烈的战争状态。对于这些国家的君主来说，他们最大的希望就是统一这个世界。

由于游戏的最终目的就是统一这个世界，所以有着不少经营国家的指令。主角可以可以到商店中购入强力的武器防具来加强军队以及武将的战斗力，还可以在国内寻找人才来充实军力。当你准备好后，就可以四处出击，扩大你的势力范围。因为军队的移动是实时的，所以在移动军队时一定要注意周围其他国家的动向，以防被人抄了后路。

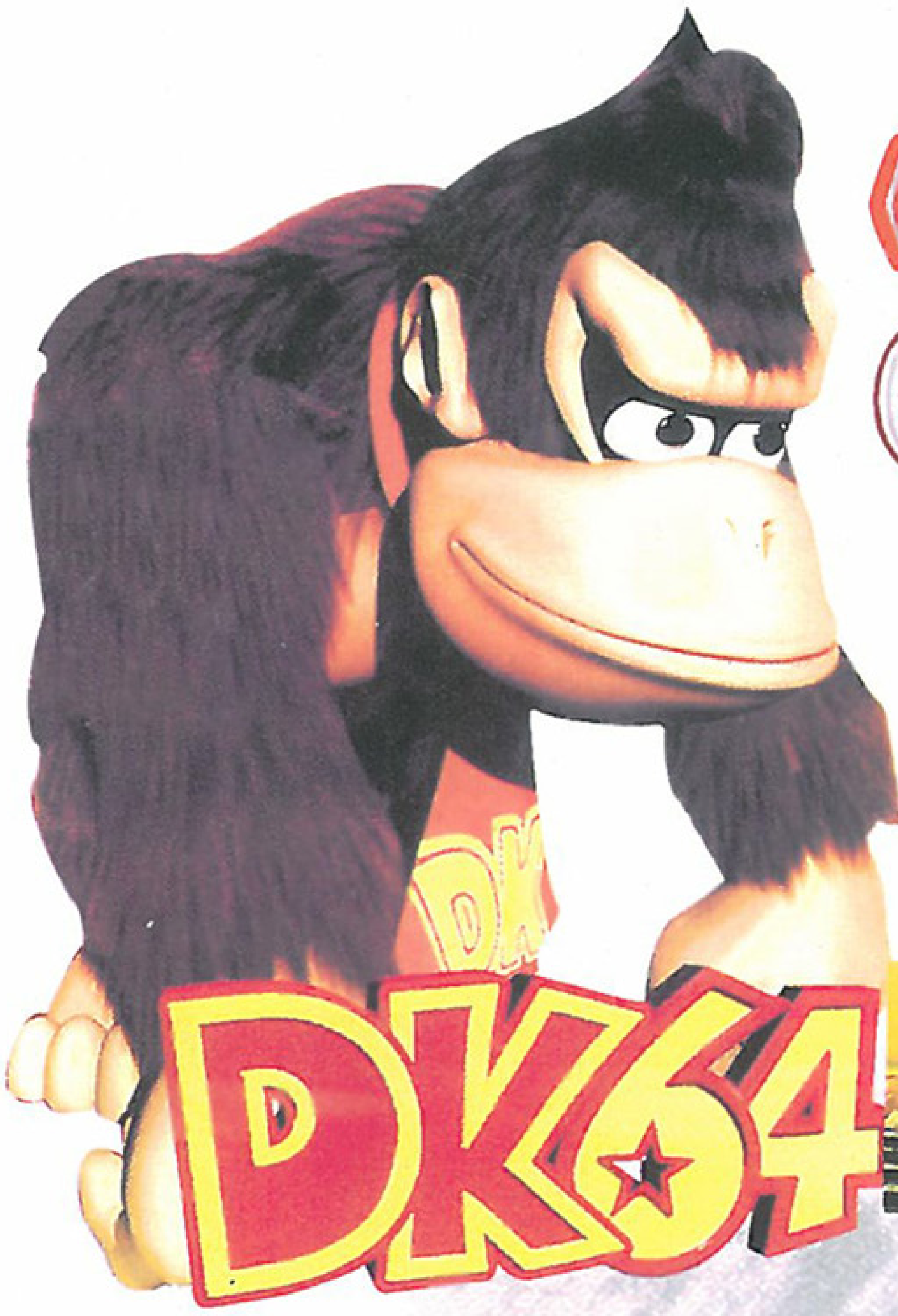












《DONKEY KONG 64》
（大金刚64）

N64	ACT	盒带（256M）
	任天堂 发售日:11月22日	备注：1人

作为任天堂的招牌角色之一，大金刚的历史其实比家喻户晓的马里奥兄弟还要悠久。虽然后来马里奥兄弟抢走了大金刚不少的风头，可任天堂还是没有忘掉它，并在各种机种里推出了不少以大金刚为主角的游戏。而这次的《DONKEY KONG 64》（大金刚64）则是在N64上推出的第一个以大金刚为主角的游戏。






RARE的作品

这次的大金刚64是由英国公司RARE开发的，当年他们在超级任天堂上推出的《超级大金刚》给人们留下了深刻的印象，这次制作《大金刚64》应该不会使大家失望。



大金刚再战江湖



RARE公司的倾力之作

角色的增加



在过去的大金刚游戏中，玩家通常都只能选择两名角色：DONKEY KONG和DIDDY KONG，而在最新的N64版里，可使用的角色又增加了3人，他们分别是TINY KONG、CHUNKY KONG和LANKY KONG。不同的角色有着不同的攻击方法，象DIDDY KONG就可以使用枪械进行远距离攻击。





DIDDY KONG已经成为这个系列必不可少的一员

形形色色的敌人

同过去一样，这次的《大金刚64》的主要敌人依旧是那些为非作歹的鳄鱼。游戏中出现的鳄鱼种类繁多，形态各异，使我们不得不佩服制作人员丰富的想象力。




肥胖的鳄鱼

广阔的游戏世界

除了角色的增加外，游戏的世界也比以前更加广阔。象巨大的森林、沙漠里的遗迹以及神秘的水底世界等。



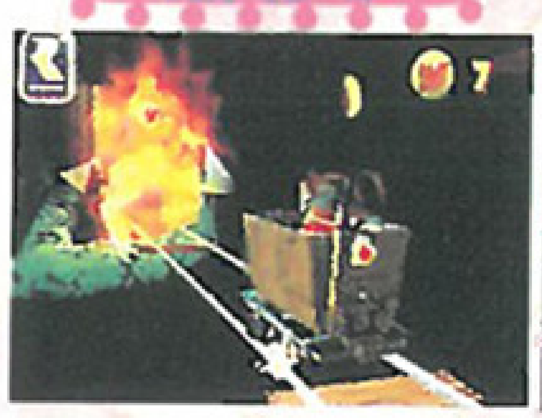
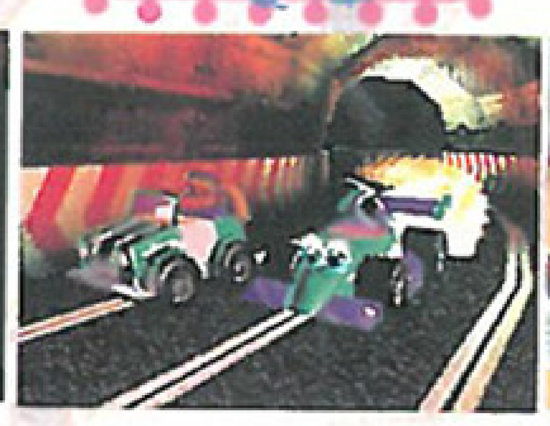

沙漠遗迹




美丽的水底世界

丰富多变的玩法

《大金刚64》不仅仅是个动作游戏，里面还包含了许多其它类型的游戏方式，象射击、驾驶、解谜等。游戏中有着大量的迷你游戏，而且还支持四人对仗模式。

赛车



front mission 3

前线任务3



PS

SLG	CD-ROM
SQUARE	发售日：预定今夏

游戏内的两个故事




以壮大的世界观及丝丝入扣的故事见称的“FRONT MISSION”，新作发表以来已经令许多FANS望穿秋水，从来“FRONT MISSION”的故事都是一条直线，完全没有分支，就算有，与本身故事也不会有大冲突，但在新的一集“FRONT MISSION”中，会将一个故事分成两个完全不同的故事，玩者可以自由选择喜欢的故事。这两个故事的剧情展开、人物完全不同，一款游戏可以玩两次，不错吧。





敌人？朋友？

根据玩者的选择，原来敌对的人也会成为你的朋友，原来是你的同伴，却有可能会变成你的敌人，其实战场上也没有真正的敌人，只是大家的立场不同而已。





状况

就算是同样的一关，也会因为选择故事的不同而向着不同的方向发展。



女主角

这一集的两个女主角——USN的女科学家及主角的妹妹，究竟在故事里会给我们什么样的惊喜呢？

夺取敌人的兵器

从这一集开始，会加上一个新系统，玩者可以夺取敌人的武器，甚至敌人的机体，只要游戏进行到一定程度，就会出现一些弃机逃走的敌人，这时，玩者可以登上他们的坐机，把敌人的机体抢过来。好好利用的话，将会成为游戏时的一种战略。




驱逐

只要创造一定条件，便可将敌方的机械师赶出机舱外，之后，剩下来的机体便是你的了。

机师离开机舱后，便成为一个UNIT在地图上出现。

被驱逐出机舱的机师，依然






有战斗能力，但以血肉之躯去对付庞大的机械人，胜算又有多少呢？除了人对机体外，可能还有人对人的战斗。

玩者必须先接受战争是如此残酷这样一个事实。

登上敌机

战斗时，只要选择下机，便随时可以离开机舱，离开后，角色便会在地图上出现，只要将角色移近无人的机体附近，指令里便会多一个“登上”的指令，选择它，你便可以登上敌人刚刚放弃的机体了。

随时得到特别的武器

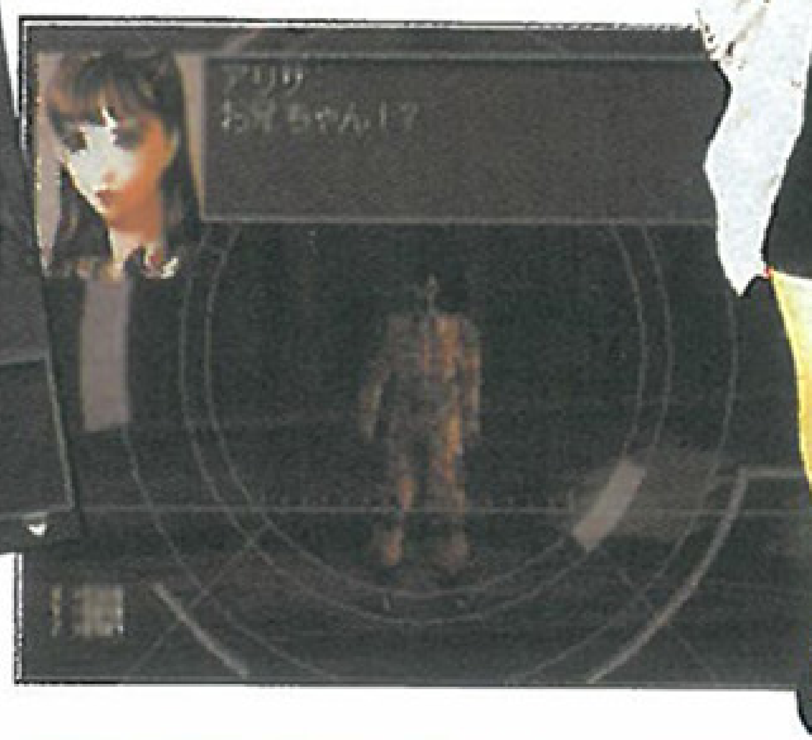
只要能够活用这个新系统，对战斗将会十会有利，而且随时可能会有重大发现，因为游戏中除了机械人之外，其他登场的例如战车或直升机都可以乘坐。有时还会发现新的武器！

人际关系

由两个完全不同的故事交织出来的游戏背景，使[illegible]更加复杂，更具真实性，内容更加丰富。





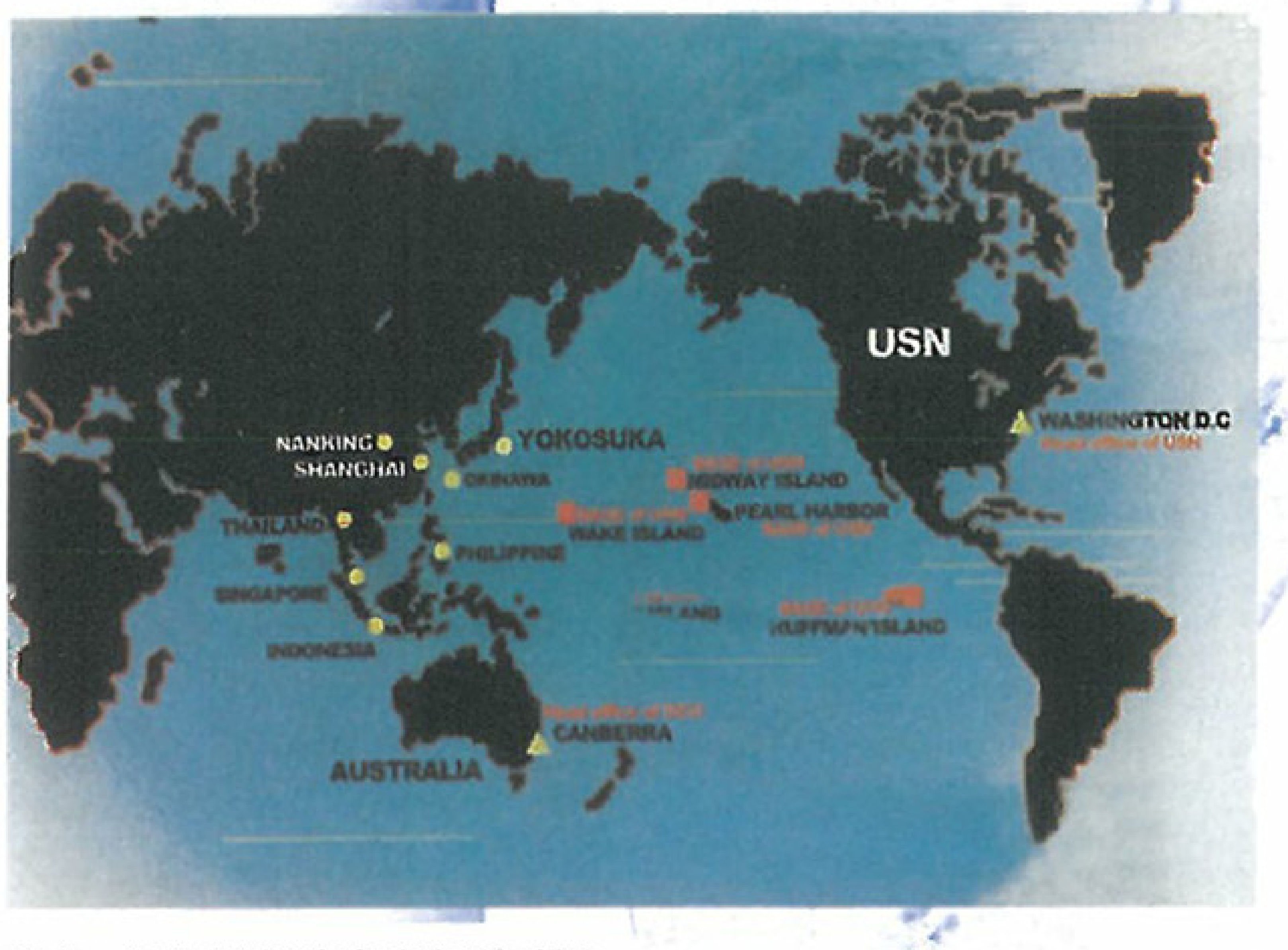




第三集世界观剖析

波澜起伏的故事情节一向都是“FRONT MISSION”的特色，精彩的情节，与战略性很强的战斗等旧有系统，在新一集中当然也很重要，除此之外新作还加入不少新元素，让玩过旧作的朋友耳目一新。而游戏的世界观故事，也更扣人心弦。

这次玩者以全世界为游戏舞台，以下为大家介绍一下新作的世界观



设定，好让玩者到时可以更加投入。

利用红色文字表示的便是游戏序章的地域范围，写着中国领土的代表南京与上海的势力范围，至于版图会随着故事的进展作出怎样的变化呢？现在仍然是一个谜。

屹立太平洋中心的USN

与日本OCU对立的USN四个同盟国，长年处于作战状态，最近美度威尔诸岛上长期驻守约20000名海军准备随时作战。海港也拥有进出大型军舰的地利，对作战十分有利。另一方面对岸的巴鲁海港亦长期驻守有USN的约60000名海军，岛上还设有海、陆、空三军基地，双方长期处于戒备状态。

AREA MARO5 YOKOSUKA

岛上兴建有一家机械人重工业工厂，和辉及亮五就是在这里任职机体试验的散工。也是发生爆炸事件的日本防卫军基地所在地。在岛上还有一间修理机械人的工场。



JARAN EFEENGE



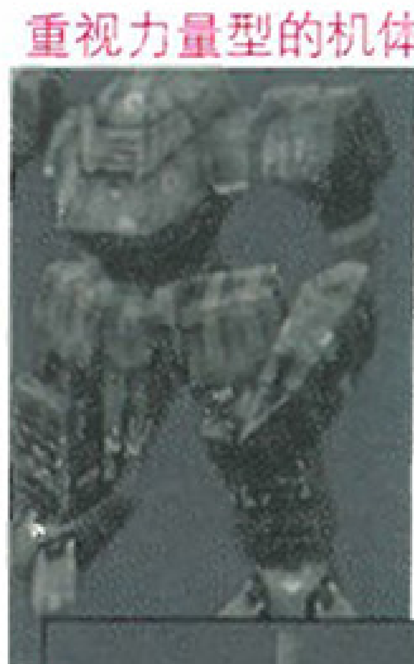
2026年OCU设立，其后不断地招揽、加盟，终于结成一支拥有庞大势力的军队。OCU设立20年后，终于实践当年引入大量先进武器的承诺，而主力武器为雾岛工业的产品。

日本防卫军重要组织简介

日本防卫军包括海、陆、空三军，各自有独立的军事权，不过为免难于控制，所以大权仍然操纵在政府手上。正因为此，每逢紧急行动时，各高层便会聚集举行会议。加外，在日本防卫军的背后，有一专门负责维持国内秩序的机械军团，这一次的故事便与这两个庞大组织有着密切的关系。

笔者认为，目前国内游戏软件的开发仍处于低迷状态，玩友们所玩的游戏大部份都是由日本厂商开发的，关于这一点相信很多玩友都有自己独到的见解。另外，面对游戏中的全日文或英文对白，大多数玩者为此会感到无奈，好比用生硬的外文进行谈恋爱。于是玩友们会发出“想说爱你不容易”的感慨来。望大家将这些无奈及感慨和一些独到的见解来信告知我们。

重视力量型的机体



军用最新型机体



活动灵活重视型

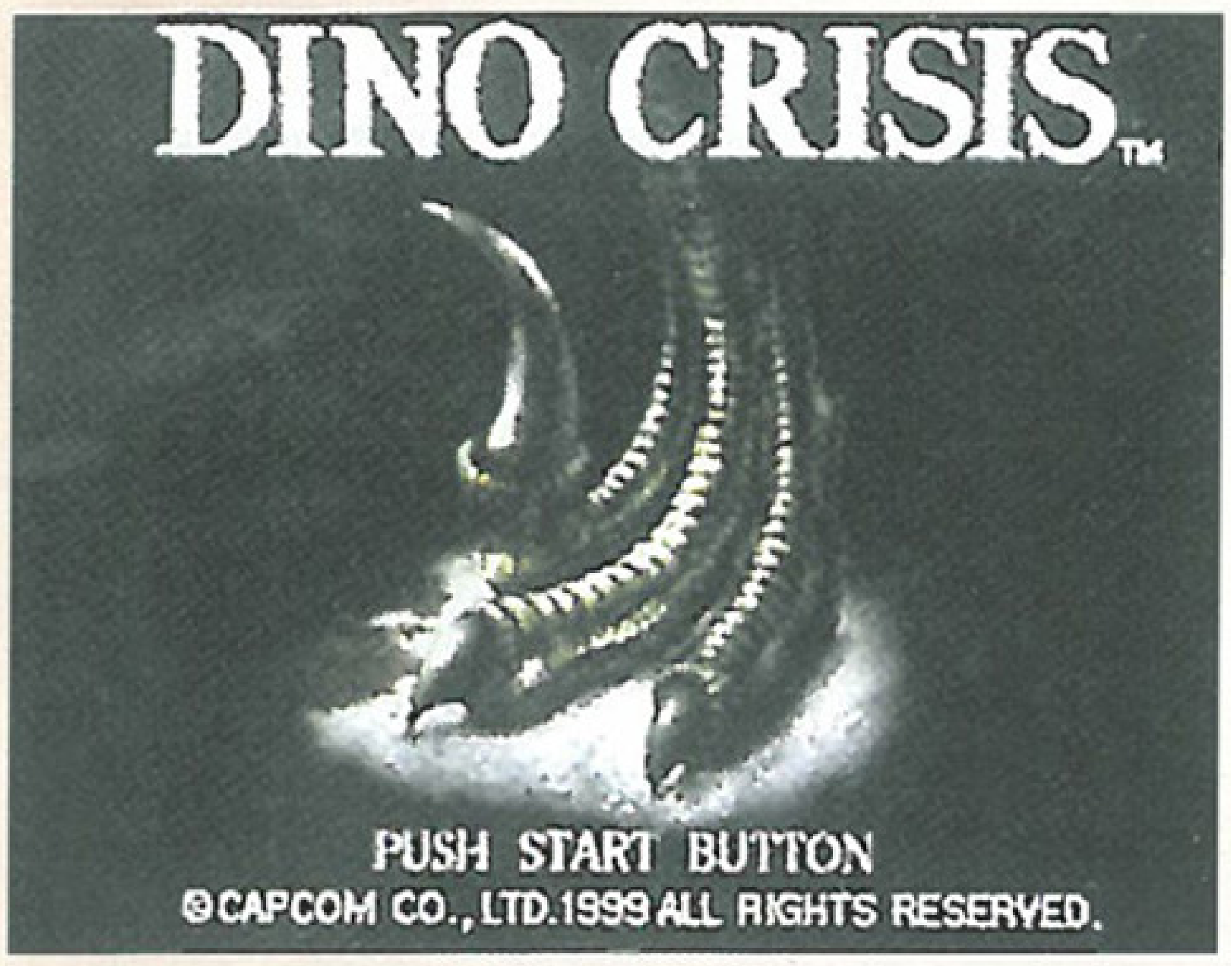




对地专用的战车



重视移动力的机体



DINO CRISIS

PS	AVG	CD-ROM
	CAPCOM　发售日:已发售	备注：对应震动手柄

自从《生化危机 1、2》在全球卖了个满堂红后，各大厂商就争相制作了大量类似的游戏。而作为此类游戏的鼻祖、CAPCOM 自然也不甘落后，现在所介绍的就是CAPCOM即将推出的最新作品---恐龙危机。自从厂商公开了关于此游戏的部分资料后，它就成为了各方注意的焦点。现在CAPCOM又公布了一些最新的画面，我们就趁此机会为大家做个详细介绍。

离奇的故事情节






在踏入二十一世纪后，人类为了应付能源短缺和环境污染的问题而努力研究新型能源。在数年前，一名杰出的科学家在研究净化能源时发生了意外，不过这名科学家却侥幸逃脱了险境，而且还发现了一些前所未闻的秘密……

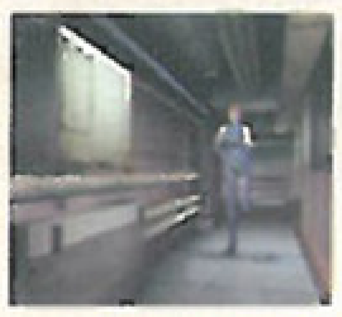
由于这些秘密太过惊人，于是立刻被军方接管，并对外宣布这位科学家已经死亡，并把这名科学家安排到一座孤岛上继续他的研究。三年后，一个国家的间谍在进行一次潜入活动时发现了这名已被宣布死亡的科学家。为了查明真相，这个国家又派出了一队间谍潜入该岛，不过他们却在这里遇上了今生最恐怖的事件。

游戏的两大特点

充满压迫力的视点

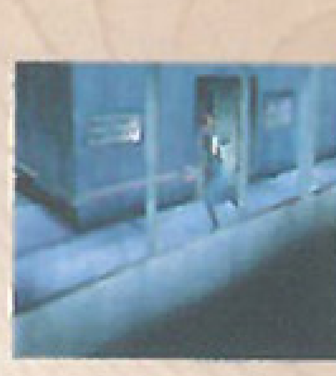
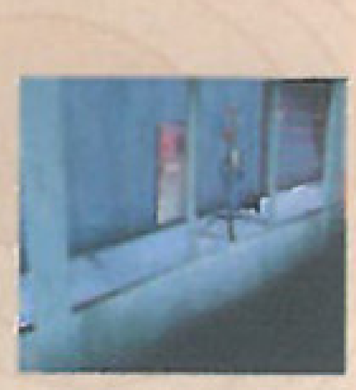
《DINO CRISIS》和《生化危机》最大的不同在于《DINO CRISIS》的背景画面全是3D的，而不象《生化危机》那样是用静态的CG来制作的。游戏中大量地采用了视角变换、图象缩放等特殊效果，使整个游戏更具电影感，使人有一种身临其境的感觉。

这次的背景全用3D制作，使游戏进行提更加流畅，视点更具压迫感







逼真的恐龙造型

在《生化危机》中，为了营造出恐怖的气氛，僵尸是逐渐逼近的，而在发表会所公开的映像之中，可以看到恐龙张牙舞爪、快速地扑向玩者。为了使恐龙更加逼真，开发人员收集了大量资料，真实地重现恐龙的外型和动态，游戏中预定会登场的恐龙暂时包括恐爪龙、霸王龙、翼龙这三种凶猛的肉食性恐龙，也会预算加入其他品种的恐龙。

人物的动作和多边形的处理有明显的进步；恐龙龙的皮肤质感和动作也十分逼真；







在2月26日《DINO CRISIS》的制作发表会上，游戏的主要制作人三上真司先生对于游戏的内容作出了各项介绍和说明：

游戏的操作性和系统基本上跟《生化危机》差不多，也预备了各式各样的武器，由于这一次玩者所要面对的是生物，因此很多时候要使用麻醉枪使其昏迷。此外还可加装强化部件来加强武器的性能及改变使用的子弹。




如果把《生化危机》比喻为游乐场中的鬼屋的话，那么《DINO CRISIS》就好像是过山车一般，游戏的节奏很快，也很紧张刺激，令人屏息静气，颇为投入。

故事中设有大量重要的分岐点，使玩者时常陷入左右两难的境地，当然在分岐点中不同的选择会使之后的攻略方法及发生的事件有分别，也增加了游戏的重玩性。

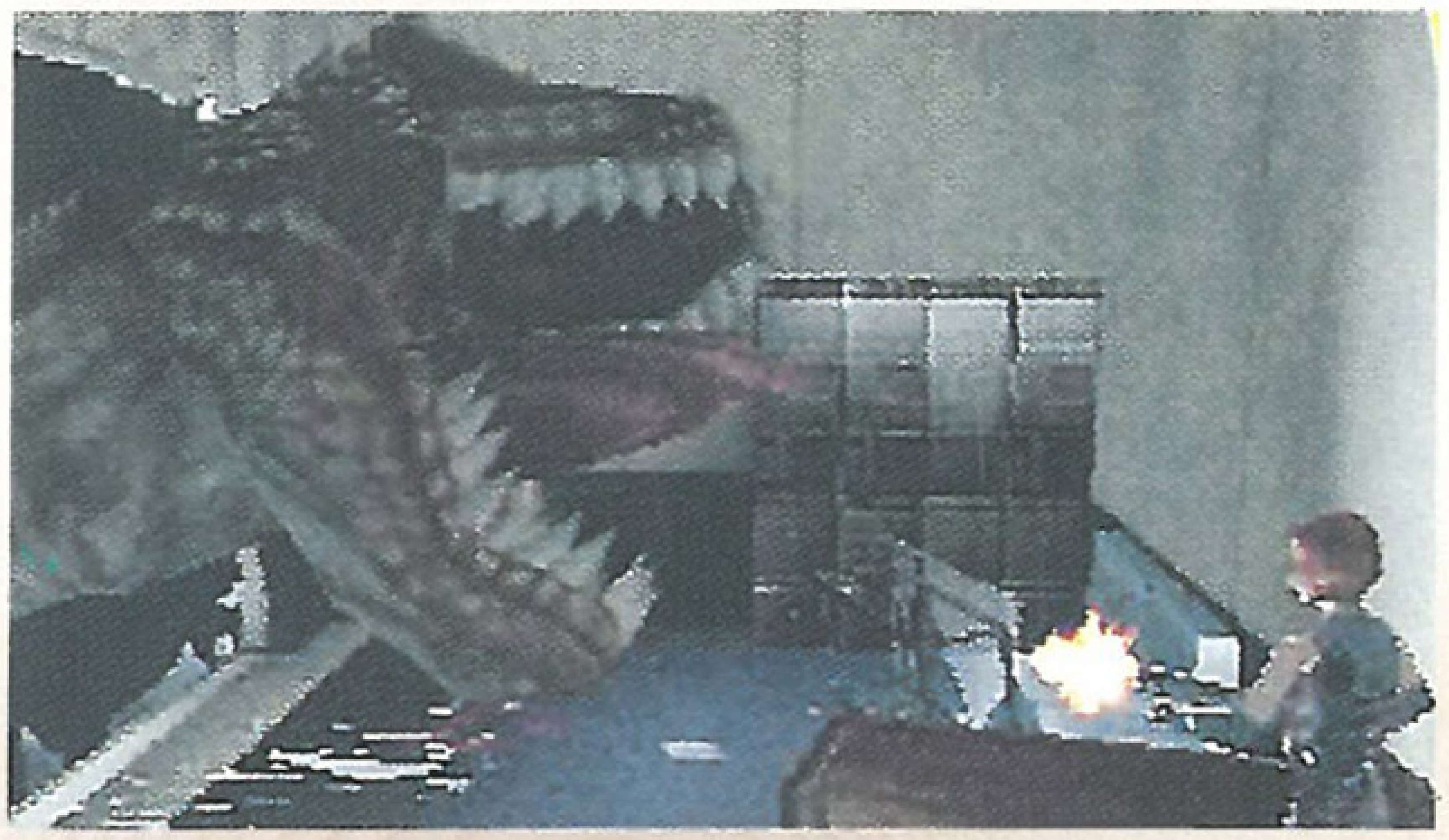



三上真司表示他本人对于游戏中的各方面均相当满意，尤其是有关恐怖部分的表现和视点的处理对他来说更是前所未有的挑战。总之《恐龙危机》跟《生化危机》是截然不同的，他对这个游戏充满信心，并相信它在日本国内的销量可达一百万份以上。



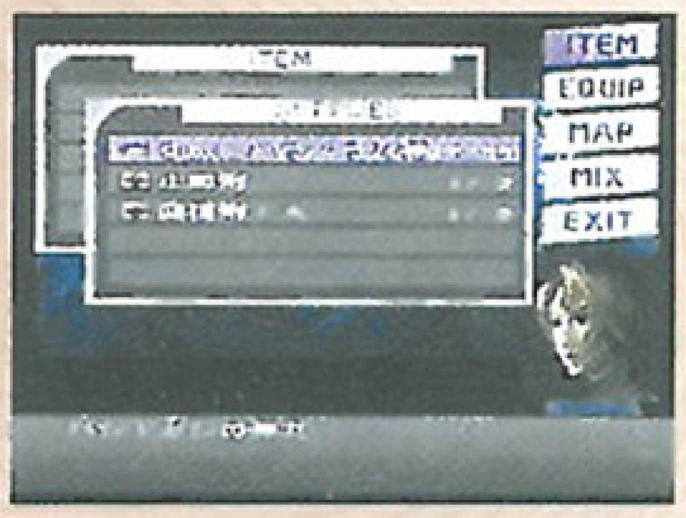


估计大家在拿到这本杂志时，已经能买到这个游戏了，我们就在这里为大家介绍一下这个游戏的基本操作和游戏菜单。



遊戲菜單介紹

ITEM



在此项中玩者可以检视现在所持有的道具以及使用它们。道具与以前的生化危机一样被分成两大类，一类是普通道具(SUPPLIES)，如弹药、回复剂等。另一类是特殊道具(KEY ITEM)，这类道具不会有数量上的限制，主要是帮助玩者解开游戏中的各种难题，而当玩者选择了所需的道具后，便会在旁边出现指令。

使　缩对道具进行使用

调べる:道具说明。

まとめる:这指令只适合消耗道具使用，它可把多个同类的道具安放在同一道具栏中。



EQUIP

在此项中玩者可以装备所持的道具，能够装备的道具共分武器(EQUIPPED WEAPON)和弹药两种，除了装备外玩者还可以对这些道具进行调查(调べる)，以了解它们的用途。另外只要玩者将特定的道具装置在武器上，便可以令武器的等级得到提升，攻击力也会有所增加。

MIX



在此项中玩者可以选择两种消耗系的道具，然后将它们混合在一起，制造出新的道具，这些道具的效果会比起一般道具强，而且两种道具的份量越高，其效果就会越显著。



MAP

当玩者进入此项后，就可以观看现在所处位置的地图，而当玩者进入一些新的场所后，游戏就会为玩者自动绘出地图，而当玩者遇上一些无法开启的门时，地图就会把它用另外的颜色标示出来，以便玩者日后查询。

EXIT

离开游戏菜单画面返回游戏中。

紧急道具箱

在进行游戏的时候，玩者会遇到一些安置在墙上的箱子，它们共有红、绿、黄三种不同的颜色，玩者除了可以将手中道具放在这里保管外，还可以从这些紧急道具箱中获得补给，但是玩者每次开启这些道具箱都要消耗一个“PLUG”(即打开这些道具箱的钥匙)，如果玩者没有这些PLUG，就可以打开紧急道具箱了。

储存方式

当大家进行这游戏时，也许会认为这游戏的储存方式和《生化危机》一样，都是需要利用特定的道具，然后在储存点上储存，如果大家这样想就错了，因为玩者只需走进特定的房间，在离开这个房间时游戏便会询问玩者是否需要储存，大家只需选择“YES”就可以进行游戏的存储，非常方便。此外这个游戏还有续关次数上的限制，当GAME　OVER时，玩者最多只能续关二十五次，这一点大家要非常留意。

操作方法

方向键	角色移动（前进、后退、左右回转）
□／○键	决定／调查／攻击(需按着R1键)
△键	开启游戏菜单
X键	取消／加速(需配合方向键上)
L1键	转换瞄准的敌人
R1键	举起手上的武器(按下X键可进行攻击，此外配合方向键还可以边举枪边移动)
R2键	一百八十度转身

特殊剧情



在游戏中玩者经常会遇上交代故事情节的剧情，但是在某部分的剧情中，会出现严重影响到主角的性命的情节，这时游戏的画面中会出现一个“DANGER”的字样，而玩者就要





立即按照“DANGER”的位置连按方向键以及其他的按钮，这样才能避开这些突发危机，如果玩者输入指令失败，便会立即GAME　OVER了

特殊门锁 DIGITAL DISK KEY

在游戏中有些门上设有这种需要DIGITAL DISK KEY(简称DDK)的门锁，这种门锁的开启方式比较麻烦。首先玩者要集齐暗号(CODE)，钥匙(KEY)以及三支属于此门锁的光盘(DDK)，然后将这三支光盘放进门中，便可以解开DDK的密码，将门打开。

角色状态和失血损伤

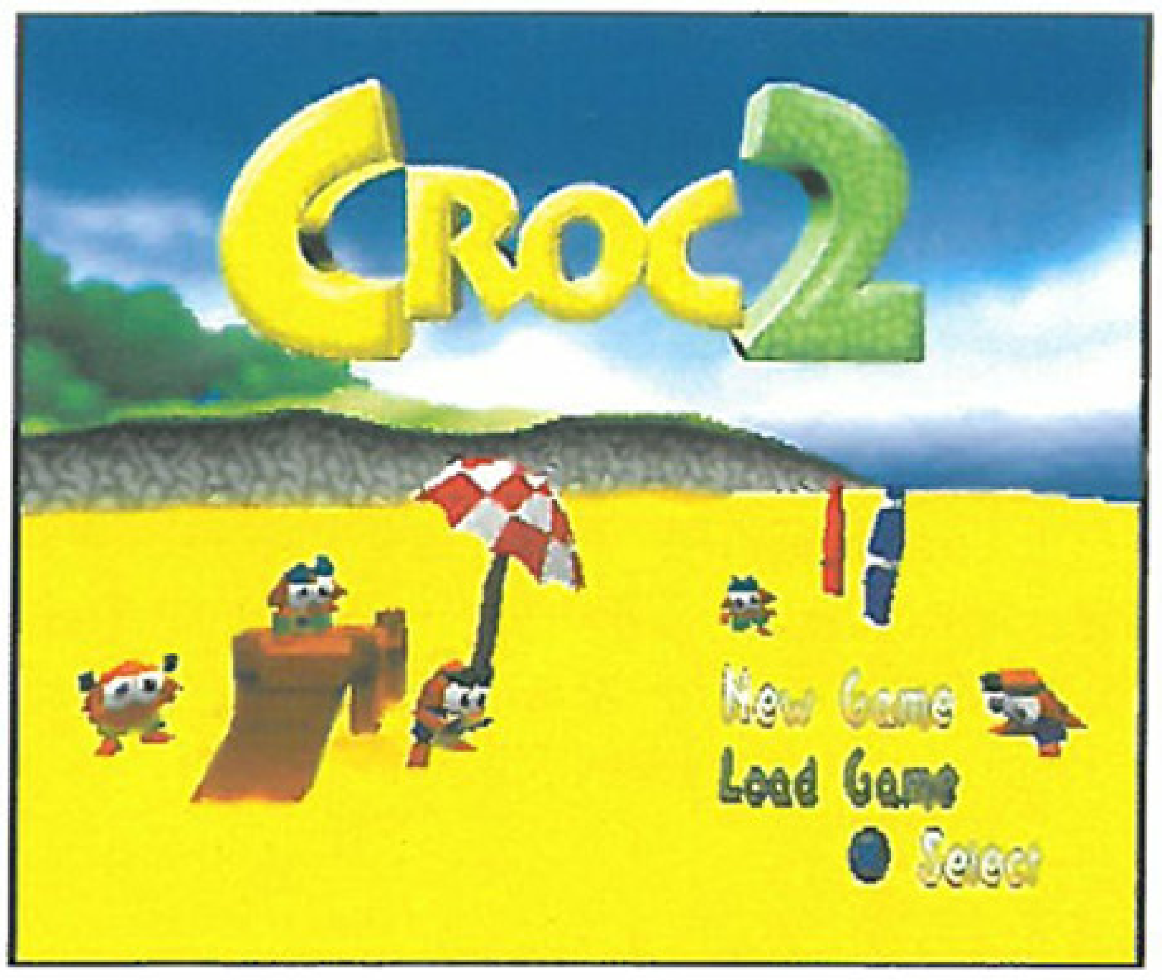


基本上游戏中角色的状态和生化危机相似，分为普通、轻伤以及重伤三种，角色处于不同的状态时走路的方式也会有所分别，玩者需要根据角色的状态而进行回复。值得注意的是，如果角色受到敌人特定的攻击，会出现失血的情况，这时角色的体力会不断的减少，虽然过了一定的时间后会自动止血，但最好还是快些为角色回复体力的好。









为了拯救朋友，小鳄鱼再次踏上了冒险的旅程，在这次他又会遇到什么呢？

CROC 2

PS	AVG	CD-ROM
	ARQONAUT Software.Ltd	发售日：已发物　备注：对应震动

操作篇（基本）

方向键：控制小鳄鱼的移动
×键：跳跃
□键：尾巴旋转攻击
△键：使用道具
R1键：向右横移
L2、R2键：选取道具
L1键：向左横移

操作篇（特别）

1. 在按了交叉键做出跳跃动作后，在空中再次按住交叉键，小鳄鱼就会做出下撞攻击，从而打破下方的物品



2. 按紧向前的方向键，然后同时按L1和R1键，小鳄鱼就会做出一连串向前飞跃的动作，这样能跳的更远。



3. 在小以使用方有物品时，按住向前的方向键就会做出推这个动作。

游戏世界中的物品



A. 钻石

在游戏世界的各处都可以看到闪闪发光的钻石，这些钻石其实就是游戏中的金钱，你可以利用它们在道具屋里买到各种道具。

闪闪发光的钻石



B. 铜锣

打响铜锣后，如果你在游戏中不幸身亡，你就可以从 上次敲响铜锣的地方重新开始，这在游戏中可是很重要的。

有用的铜锣



C. 红心

用这颗心可以补充你损失的生命点数。

好东西啊

D. 气球



抓住这些气球就可以越过一些条不过的地方，不过有时候这些气球不太好找，你要，留心周围的环境。

多留意，才能找到气球

初期流程

Sailor Village



1. 救出被困的朋友

在这里你需要找到钥匙，打开牢房把你的朋友从牢笼里救出。由于是第一关的缘故，难度不大，只要小心跳跃就可以了。



小鳄鱼快救我

通过重重障碍，终于在一个小山洞里找到了钥匙，只要把钥匙带回牢笼，救出朋友，这关就算结束了。



找到钥匙了

2. 取回失去的三明治

由于好友的午餐被乌鸦抢走，小鳄鱼就出发寻找大乌鸦，夺回三明治。

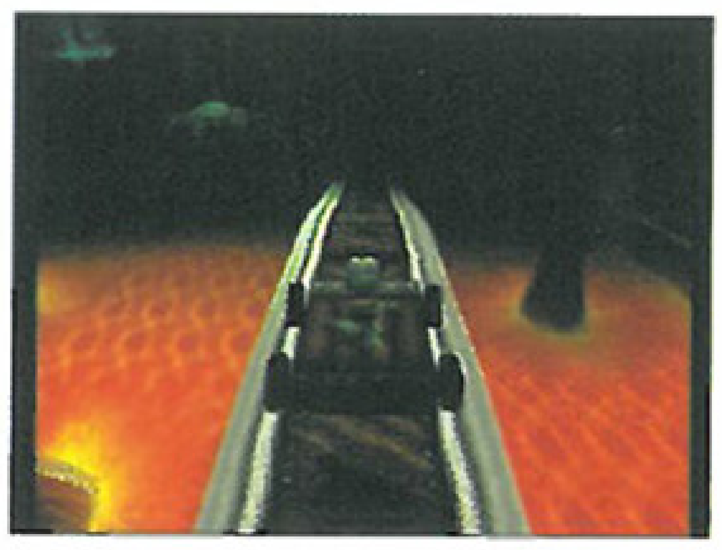
这关的怪物要比上关厉害，大家小心

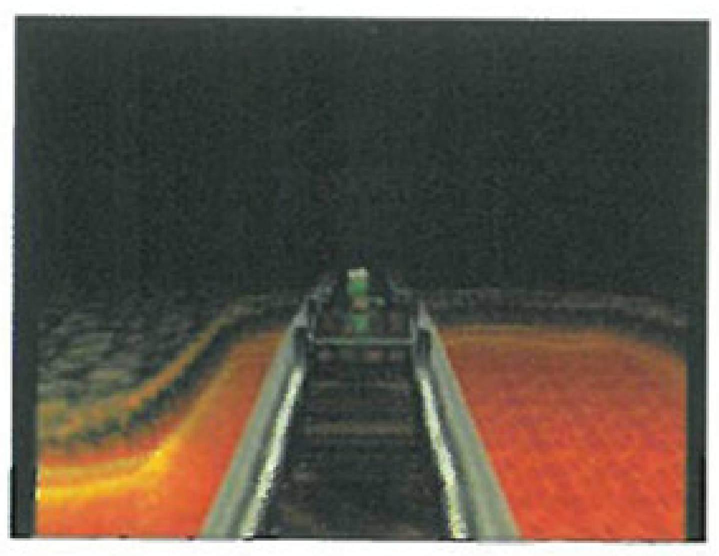




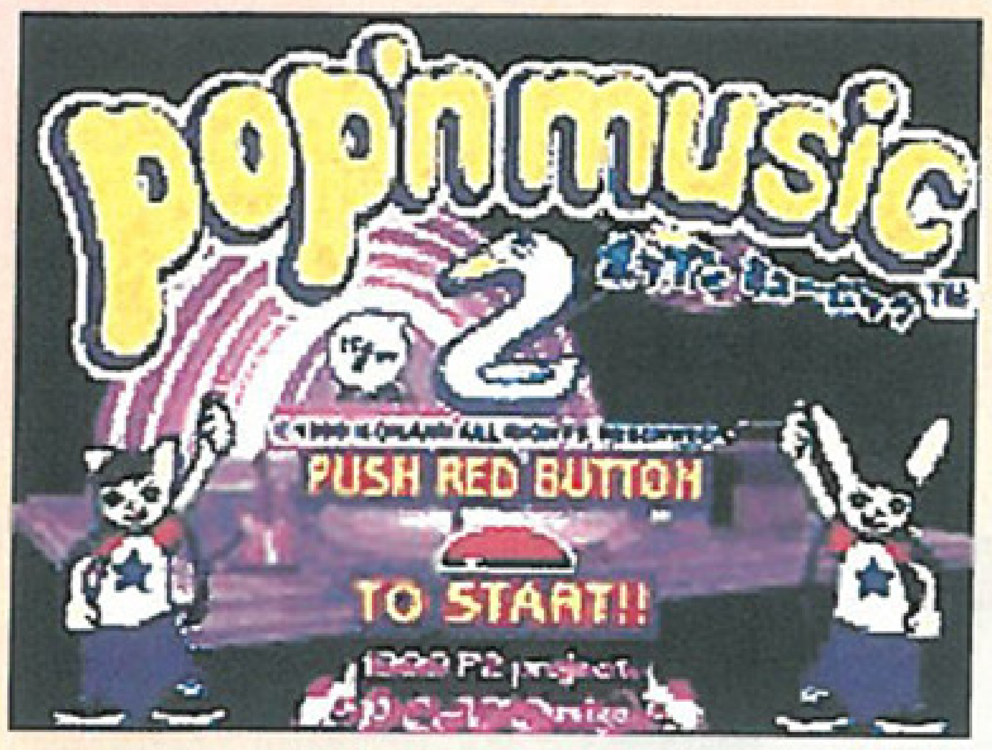
这版主要是吊部爬行，稍一失手就会掉下

终于找到大乌鸦了





总体来说，这个游戏的难度较大，各位在玩的时候要做好心理准备。这也是大多数美版游戏的特点。不过呢，对于那些超级动作玩家来说，这个游戏应该还是可以通关的。欢迎各位玩友把你们的心得体会寄来，与广大读者交流。



POP'N MUSIC 2

街机		KONAMI	ETC	CD-ROM 已发售



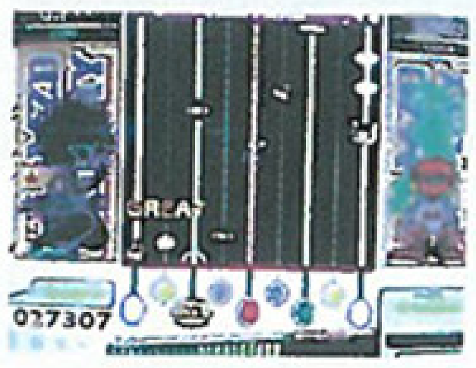
這是現在的音樂遊戲熱潮中又一個廣受歡迎的系列，與《Beat Mania》相比，《POP'N MUSIC》系列更受女孩子的歡迎。







游戏的基本操作



新追加的PARTY模式

如同《Beat Mania》一样，游戏的玩法是按着拍子，当"汉堡包"图案落至底线时，按有关的键把它们消去。如果玩家能在"汉堡包"图案的中央白线和底线接触之时按键，就有可能取得"GREAT"或"FEVER"的评分，然后就是"GOOD"和"BAD"。当玩家完成一曲后，若能源值达到红色部分，就算是过关。而使能源值增加的方法就是要经常取得"GREAT"、"FEVER"或"GOOD"的评分。相信只要是玩过《Beat Mania》的玩家对此系统就不会感到陌生。



更为细致的电脑评分



选取画面

进入游戏后，玩家可以选择四种模式，分别是Beginner(简单模式，共3关)、Excite(即HARD模式，图案会在中途走位)和Party（新模式）。玩家可以自由选择自己喜欢的角色。



初级模式







游戏的新模式：PARTY

在Party模式中，画面上除了各种"汉堡包"图案外，还会有一些特殊图案出现。它们并不需要被消去，但有时它们会和"汉堡包"图案一起出现，这样你就不得不消去它们。这时就会出现一些特别效果，使游戏难度增加，下面就为大家介绍一下这些特别效果。

	BOMB	画面会闪烁一次，然后画面中所有的"汉堡包"图案位置都会改变
	ENIGUMIA	"汉堡包"图案会自动换位，效果与Excite模式类似
	FISSION	画面上所有"汉堡包"图案都会出现重影，从而影响玩家的注意力
	INSIDE	可以看作是隐藏模式，当"汉堡包"图案接近底线时，就会突然消失
	GAUGE UP	会增加少量能源
	LATE APPEAR	"汉堡包"图案并非从画面顶端出现，而是从画面的中央出现，以此来考验玩家的反应力
	???	随机出现以上一种效果
	SPEED UP	在五秒钟内，画面上的"汉堡包"图案会以两倍的速度掉下来



NBA Power Dunkers 4

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPT　发售日期：已发售　备注：对应震动	

本赛季的NBA比赛已经结束了，各位喜欢的球队是否夺得了总冠军?如果不是，也不必太难过，因为我们还可以通过各种篮球游戏来安慰安慰自己。Power Dunkers 4就是其中一个不错的篮球游戏。下面就为大家简要介绍一下。

进攻操作：

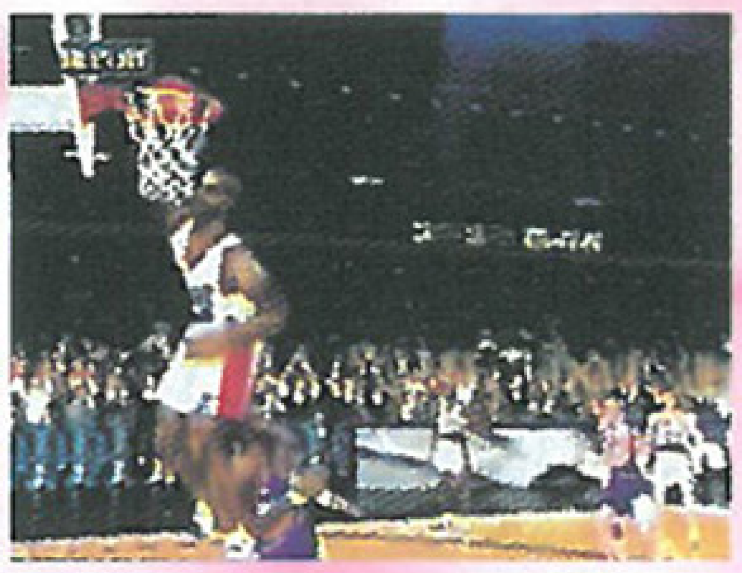
方向键	移动球员
START键	暂停、菜单画面
L1键	变更画面
L2键	选手头上会出现按钮
R1键	加速
R2键	变更战术
△键	动作
○键	换人
X键	传球
□键	投篮

防守操作：

START键	暂停、菜单画面
L1键	DOUBLE TEAM
L2键	选手头上会出现按钮
R1键	加速
R2键	变更战术
△键	自动移往带球的球员
○键	换人
×键	盗球
□键	拦截、盖帽







3分球模式（3 Point Shoot Out）：

在60秒内投25个三分球，如成绩比一半以上的选手好的话就可以进入下一回合，而游戏难度也会随回合数的增加而加大。

扣篮模式（Dunk Contest）

根据画面上的指示按键，扣篮的难度分为5个级别，级别越高指令越多。玩家有3次表演的机会，总分最高的就是优胜者。



特殊操作：

□键	DUNK SHOOT	在靠近篮筐附近按投篮键后会变成扣篮
×键+□键	ALLEY OPP	进攻时，如有队友在篮下的话，可立刻按住×键+□键就可以使出空中接力
方向键+□键	FADY AWAY	在投篮时按相反方向即可
□键	FAKE	短按后即可做出假动作
□键	REBOUND DUNK	如玩家在篮板两侧时，按此键就有可能做出补篮动作
□△键	DOUBLE CLUTCH	在扣篮前按△键即可
R1键+△键	DRIVE IN	在运球时同时按R1键和△键即可
R1键+×键	POWER STEAL	盗球的成功率增加，但被吹罚犯规的机率也会增加

鸡蛋 DE PUZZLE

PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型：PUZ　发售日期：已发售　备注：对应震动	



斗智斗力的方块游戏

相信大家已经很久没玩可对仗的方块游戏了，不过现在有一个以鸡蛋为题材的方块游戏，在玩法上颇有新意，下面就为大家介绍一下它的操作和玩法。



游戏玩法

相同颜色的鸡蛋直排两个或两个以上后就会被打破，（按紧△键可以保留住鸡蛋），鸡蛋破裂的同时，旁边的鸡蛋也会裂开。鸡蛋破碎后会变成各种不同颜色的动物，同种颜色的动物只要三个以上在一起就可以被消除。所以玩家在游戏时要考虑到鸡蛋被打碎后是否还可以进行连锁。



在对战方面，两方是分隔开来的，但两位对战的角色是互相影响的，如果其中一方可以进行连锁或是使多个动物同时消失的话，





另一方的空间就会变的狭窄，而自己这边就会变的开阔。此外还会落下石方块，消去它的方法就是使两个相同颜色的蛋直排。最后，



在游戏中还可以使出必杀技，不同的角色都有不同的必杀技，这些必杀技可以使对手的方块冻结，要找到两个相同的鸡蛋直排才可击破。

游戏操作：

方向键：移动方块
○键：方块右旋转
×键：方块左旋转
△键：按紧就能使鸡蛋不会破裂
R1键：现出满足的表情
L2键：现出害怕的表情
R2键：挑拨
L1键：现出焦虑的表情

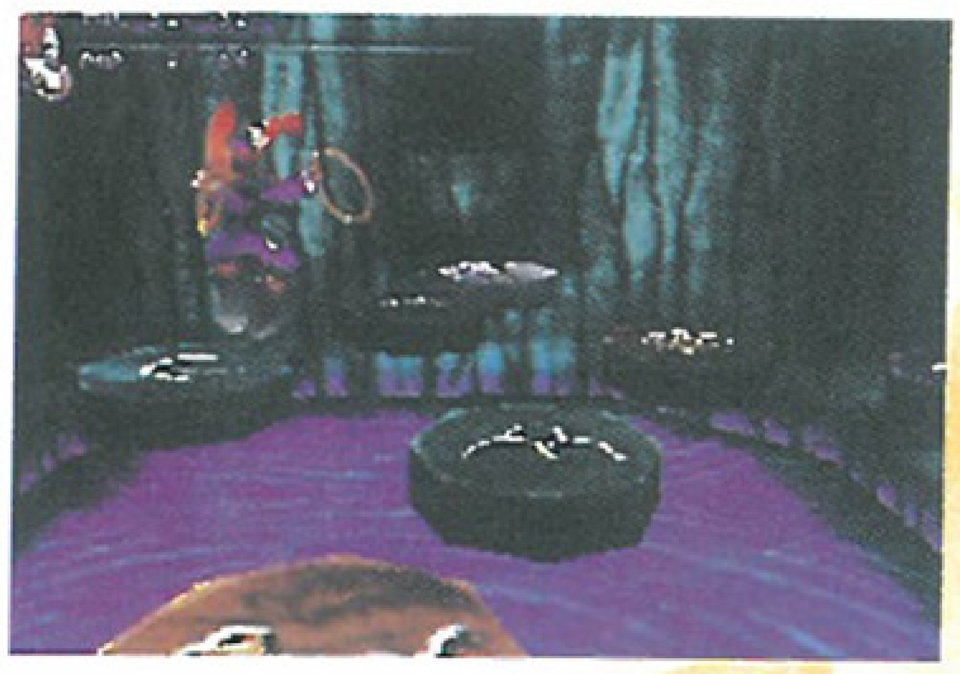


DEWPRISM

デュープリズム

露珠之灵

PS	A-RPG	CD-ROM
	SQUARE 发售日：1999年秋	



在宣布了《圣剑传说 LEGEND OF MANA》和《前线任务3 FRONT MISSION THIRD》后，SQUARE又宣布将会推出这个名为《DEWPRISM》的A-RPG。从已公开的画面中可以看出这个游戏的画面素质相当的高，它是由《XENOGEARS》的开发小组负责的。下面就让我们来看看这个游戏的一些资料。

主角介绍

游戏中共有两名主角，分别为RUE和MINT，选择不同的主角会有不同的故事情节。RUE的故事会更加感性些，而MINT的故事则更偏重与人与人之间的交往。不过他们两人都有一个共同的目标，就是寻找一件名为DEWPRISM的魔法道具。



RUE:

拥有变身为怪物的能力的少年

在3年前的一个暴风雪之夜，RUE养父和姐姐被一名被称做死之右腕的男子杀害。为了使他们复活，RUE离家去找寻一个名为DEWPRISM的魔法道具。RUE使用的武器是一把巨大的斧头，而且他还具有变身为怪物的能力。



MINT:

任性的公主

由于任性，贵为公主的MINT被妹妹玛雅取得了王位，为此她希望能够利用DEWPRISM来夺回原属于自己的东西。MINT的武器是一双圆环，在战斗时能利用它们发出强力的魔法。



游戏的舞台



游戏发生在一个幻想的世界里，那里有许多遗迹，而魔法道具DEWPRISM就藏在其中的一个遗迹之中。



码头

有各式各样的人出现，附图是一处被称为卡洛拿的码头。

除了船还会有什么其他的交通工具吗？



地下遗迹

隐藏在地下的神秘遗迹，里面除了大量的飞机外，还有一个巨大的地下湖。此外，当年的制造者为防止他人入侵，在遗迹里设置了大量的陷阱。

遗迹广阔的底部



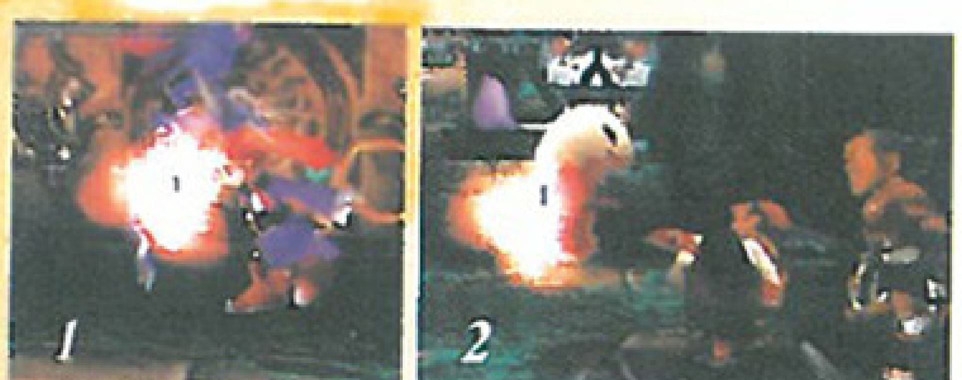
森林遗迹

位于充满怪物的森林的深处，入口处的怪面使人望而却步。这个遗迹里到底埋藏着什么秘密呢？

遗迹的入口在哪？

战斗系统

游戏的战斗是在地图上直接展开的，这就意味着我们不必再看着那讨厌的LOADING了。战斗时RUE可以变身为怪物，而MINT则会使用魔法。



1.MINT利用手上的环进行攻击

2.RUE变成怪物后就可以使用敌人的招数了



铁拳 TAG TOURNAMENT

ARC	NAMCO	ROM
	游戏类型：FTG	发售日期：预定于7月下旬推出





颇具魄力的出场姿势

著名的3D格斗游戏《铁拳》系列又要推出新作了，做为此系列的第4个作品，将会有重大的突破。这次的《铁拳 TAG TOURNAMENT》是以二对二的组队模式进行的，而且登场人物也达到了史无前例的34人，包括了从1代到3代中的所有人物。在游戏系统方面，新一集的铁拳3也做了不小的改进，使得初学者更容易掌握。



可以在这幅选人画面中看到部分登场人物





不知上集中的空中连续技是否会保留

PS	WHOOPEE CAMP	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：预定七月发售

TOMBA! THE WORLD ADVENTURE



这是以原始人东巴为主角的3D动作游戏《我是东巴！》的续集。这次东巴要对付的敌人仍是邪恶的魔猪军团。游戏的系统基本上与上集类似，但在画面和人物造型方面做了明显的改进。此外游戏的内容也经过了强化，除了增加了关卡数外还加插了许多迷你游戏，使整个游戏显得更为有趣。



其中的一个限时迷你游戏



游戏仍保持了东巴各种有趣的动作

女警快車逮捕你

PS	PIONEER LDC	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：预定秋季发售

这是著名漫画家藤岛康介的成名作，它已经推出了漫画以及动画版本，而且在不远的将来还会推出电影版。这次PS版的游戏类型是AVG，而所有在漫画、动画版本中出现的人物都会在PS版上登场，此外还增加了两名原创角色。

游戏分为数章不同内容的故事来进行，而每一章又被分成数日。游戏的进行方式被分为两类，一类是以图画和文字来进行的，另一类则是在街道上指挥交通。如果你能在指挥交通时使市民对警局的好感上升或提高治安率的话，就会发生各种特殊事件，而在这些事件中还包含着多种不同的迷你游戏。











WITH YOU 与你在一起

SS	NEC INTERCHANINEL	CD-ROM
	游戏类型：AVG/MEN	发售日期：预定7月



相识、分离、思念、重逢。游戏故事中，主角、真奈美和菜织，他们三个原是从小就认识的好朋友，但有一天真奈美因为她父亲工作的问题而要离开自小长大的地方……自此再也没有真奈美的消息。直到十多年后的今天，主角已经是一名高中学生，而菜织也长成了一名可爱的少女，虽然在别人眼中他们两人常常向对方冷嘲热讽，不过菜织还是经常帮助主角解决各种问题，在不知不觉间，她爱上了他，就在这时真奈美从外国回到这个自小离开了的城市……原来真奈美从很小的时候就已经喜欢主角，虽然菜织也很高兴重遇这名好友，但同时在心中也有一丝丝的妒忌……

游戏简介

这款游戏移植自著名的同名电脑游戏，在故事中，主角要向两名女主角（真奈美和菜织）其中的一名表白。而在故事进行期间会出现多名其他角色，虽然不能追求她们，但她们会影响到主角和女主角的关系发展。（编附：SS已经到了末期，可是国内还有很多玩家拥有它，近期的SS游戏可能只有这一个了。SS机主千万别错过。）



WILD ARMS 2

PS	RPG	CD-ROMX2
	SCE	发售日:未定

虽然这是《WILD ARMS》的续集，但在故事背景以及任务方面和前作都没有什么直接的联系。这次我们主要为大家介绍的是这个游戏的故事背景、基本系统以及战斗方式。





故事背景

本作的故事发生在一个被称之为费罗加亚的世界。这里既有着象欧洲一样翠绿的原野，也有着象美国西部一样荒凉的土地。虽然这里的



世界和上一集中的世界名字相同，可是它们之间并没有什么联系。

在费罗加亚中共有四个不同的国家，他们之间在近百年中并未发生什么大型的战争，因此各自的文明都发展的相当成熟。在费罗加亚广阔的荒野上，游戏的三名主角亚修兰、宾南多和莉佳在这里展开了他们的旅程......



游戏系统

在《WILD ARMS 2》中，仍可以做出各种精彩的动作，但画面已经由原先的2D变为3D，而玩家也可以自由的变换视点，方便的查看画面上的每一个地方。





当角色在野外地图移动时，可以使用一个搜索系统来调查附近的地方，看看是否有什么没被发现的城镇或迷宫。而已访问过的城镇或迷宫则会在地图上被标示出来。此外在游戏世界中会出现一些发光点，而这些发光点就是一些隐藏道具的所在地。

战斗方式

游戏中的三名角色都有他们自已特有的攻击方式，当配合他们各自的武器后，还能使出不同的特殊技。此外，在角色的HP下还有一项被称为"斗气"的指数，当受到攻击后，这个值就会逐渐上升，而每名角色使用特殊技时，则会消耗一定的斗气。至于战斗的画面自然也比前一代更为华丽。






◆完全立體化的世界。


◆巨大火箭砲攻擊。


◆和前作的世界並無關係。



主角亚修拿



买面包的纯洁少女玛丽亚

和叔母一起经营面包铺的少女，是亚修兰青梅竹马的朋友。虽然表面上常装出一副严肃的样子，但是却十分关心经常要执行危险任务的亚修兰。

星战特辑——星球大战游戏史

STAR WARS

已有20多年历史的星球大战在全球各地都拥有大量的FANS，随着最新一集星战系列电影《星战前传》的上映，在全球又掀起了一场新的星战热潮。据说在美国初映的当天，共有超过200万的美国人以各种借口请假去看这部片子，其吸引力可见一斑。不过在这里我们想要介绍的是这些年来制作的各种星战游戏。在这十多年来，已推出了20多款以星战为题材的游戏，接下来就为大家逐一介绍。

1.The Empire Strikes Back

机种：雅达利2600　推出时间：1982年
游戏类型：横向射击



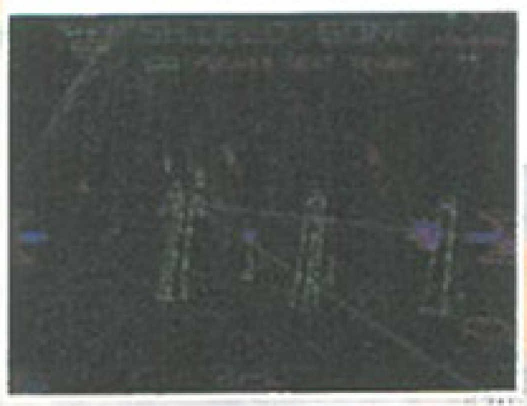
当时以盒带的型式推出

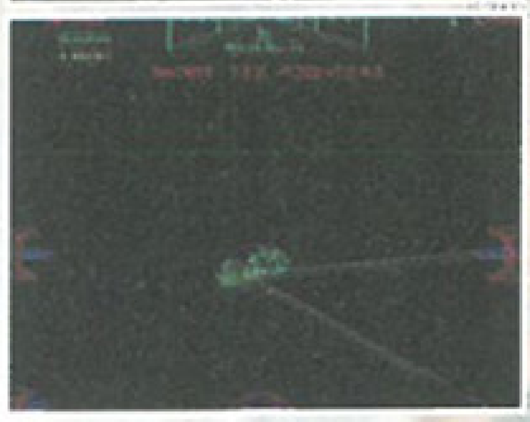
1982年在雅达利上推出的首款星球大战游戏，以横向射击为主。它取材于《The Empire Strikes Back》（帝国反击战）中的内容，玩者操纵由主角天行者卢克所驾驶的飞船攻击敌人，大部分的敌人都是四脚机械兽。



如果四脚机械兽被击中的话，会从黑色变为绿色。

2.Star Wars





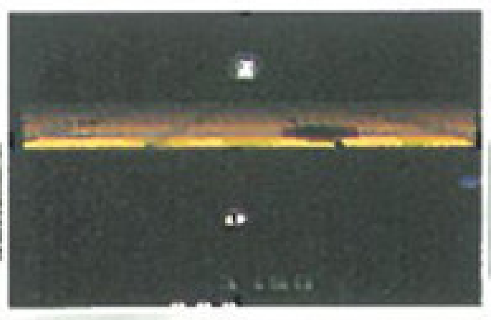
机种：街机、雅达利2600
推出时间：1983　游戏类型：立体射击

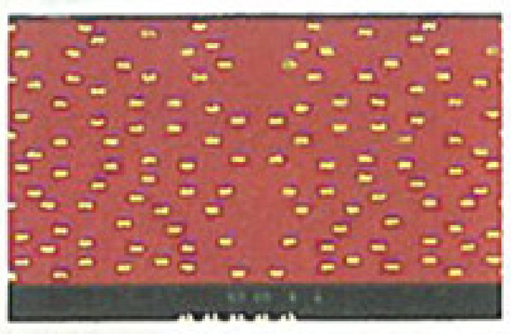
首款街机上的星战游戏，是一个采用第一人称视角的立体射击游戏，玩家操纵X-WING在太空中作战，游戏画面在现在看来只是由漆黑的星空和一些线条组合而成。游戏一共分为三个不同的难度级别，每个级别的射击目标都有所不同。

↑每个级别的射击目标都有所不同，这是Level 2的画面内容
←画面上的所有东西全部都是用一些线条组合而成的

3.Death Star Battle

机种：雅达利2600、雅达利5200
推出时间：1983年　游戏类型：立体射击





雅达利上的第二款以星战为主题的作品，玩法以纵向射击为主，内容是驾驶着太空船HAN SOLO去破坏死星，游戏的结构虽然简单，但难度却不低，因为必须要将重重的防卫网击破后才能到达死星。

首先要击破重叠面积不小的防卫网↑
这就是死星被击破后的画面→

4.Jedi Arena



画面以上下分割为主，现在的格斗游戏有可能是由此演变而来的。

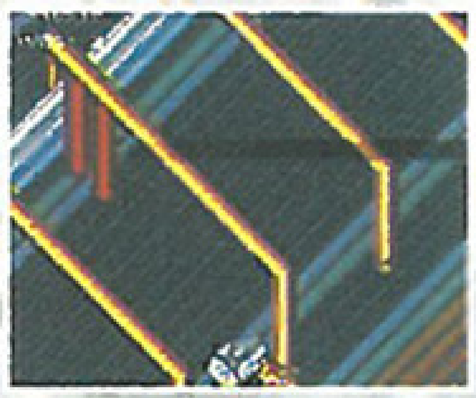
机种：雅达利2600
推出时间：1983年　游戏类型：对战游戏

在1983年底推出的另一款星战作品，题材及内容与以前的几款作品完全不同，是一款一对一的对战游戏，有些象现在的格斗模式。游戏以剑术比试为题材，虽然是剑术比试，但双方不能近身决战，而是用剑发出及挡击光球为主。光球的速度会愈来愈快，直至对方接不到便算胜利。

5.Return Of The Jedi

机种：街机、　推出时间：1984年
游戏类型：RACING

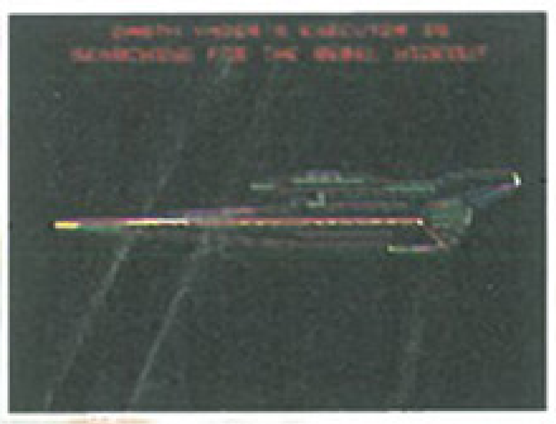




一款非常受欢迎的街机作品，画面已不再象以前那么简单，取材于《Return Of The Jedi》（武士复仇）中的内容，因此在游戏中的某些部分会与电影有点相似。玩法方面主要是以追逐为主，而不同的关卡，所操作的驾驶工具也会有所不同，所以游戏性比以前的要丰富不少

在游戏开始的第一部分，便是控制天行者驾驶着摩托车去避开敌人的撞击。↑
第三关是要驾驶着飞船在死亡之星内避开敌人的追击。→

6.The Empire Strikes Back





机种：街机、　推出时间：1985年
游戏类型：立体射击

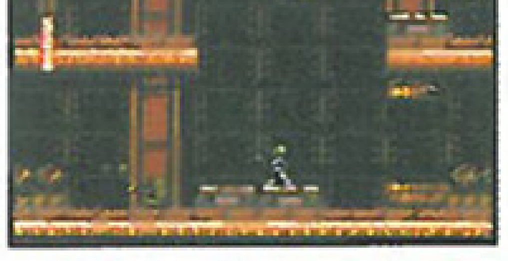
是星战立体射击的第二集，画面与上集的区别不大，依旧是由漆黑的星空再加上一些线条组合而成，只是内容比上集丰富了不少，除了多了一些关卡之外，游戏还分为Easy、Medium、Hard 3个不同的难度，只是画面好像一点儿也没有长进。

→过关时所增设的一小段片段
→新一集的游戏依然是以驾驶X-WING为主

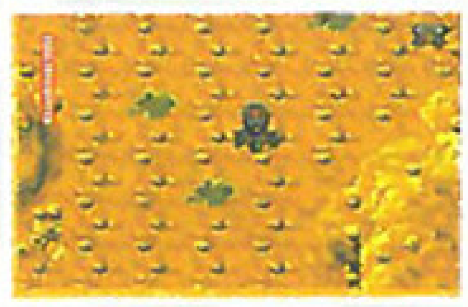
7.Star Wars

机种：任天堂　推出时间：1991年　游戏类型：动作

任天堂的首款星球大战游戏，也是它的首款动作游戏。其中的内容非常丰富，除了有横向动作的玩法之外，还有纵向射击的玩法，游戏中的角色也十分多，虽然一开始只能选用天行者，但随后所出现的角色会愈来愈多，例如Han Solo、Princess Leia（公主）、Obi-Wan Kenobi、C-3PO和R2-D2等等。而该作后来也在Game Boy、Game Gear及Sega Master Syetem上出现过。



↑大部分的横向动作关卡都是以天行者为主角，在不同的关卡主角会拿着不同的武器。



↑游戏中也会出现一些纵向射击的关卡

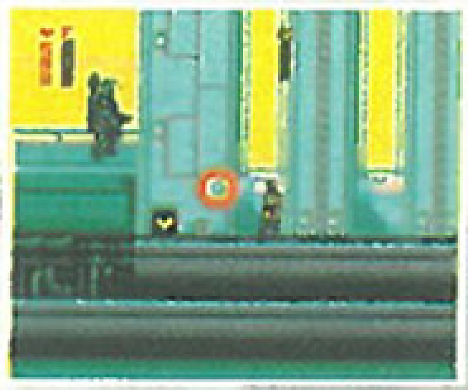


↑其余的角色会在游戏中陆续提供一些提示。

8.The Empire Strikes Back

机种：任天堂
推出时间：1991 年 游戏类型：动作射击





在同年的下半年，便在任天堂上推出了星战的第二个作品《The Empire Strikes Back》（帝国反击战）。由于题材的关系，该作品已不再以动作为主，大部分都改为射击，但当中仍然有一些动作关卡，而游戏的第二关，内容有点像82年“雅达利”版的玩法，不过画面就不可同日而语了。

与十年前的“雅达利”比较，画面的确是脱胎换骨。↑
游戏中的主角仍然以天行者。→

9.Super Star Wars



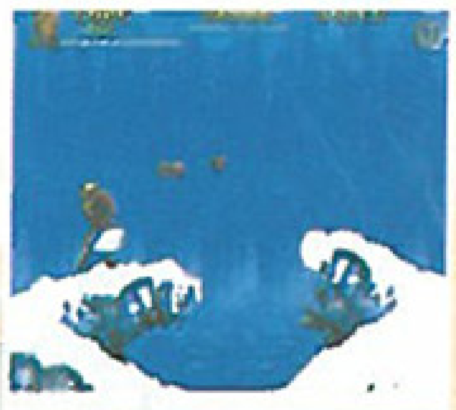
机种：超级任天堂
推出时间：1992 年 游戏类型：动作、射击



首款16Mb容量的星球大战游戏，所以无论内容和画面都有了很大的进步，玩法同样以横向动作为主，而在《Super Star Wars》中主角所使用的武器也比以前的多。另外，由于故事内容忠实于原著，所以能让玩者很投入。

超级任天堂中的星战，内容及画面都与众不同。↑
中段的关卡中仍然会出现一些立体射击场景。→

10.The Empire Strikes Back



机种：超级任天堂
推出时间：1993 年 游戏类型：动作、射击



继《Super Star Wars》后的一款星战作品，同样是在超任上推出，可算是续集之一，所以玩法也和上集大同小异，只是题材有变，这一集是以《The Empire Strikes Back》其中的一幕为主题，大部分的关卡都围绕着雪地或基地展开，而黑武士则是该集的主要敌人。

该作品的背景大部分都是以雪景为主。↑
黑武士会成为玩者在游戏中的死敌。→

11.Rebel Assault





机种：SEGA MAGA CD 、3DO
推出时间：1993 年 游戏类型：立体射击

首款以CD为载体推出的星战游戏，由于是CD的关系，所以游戏的容量比以前的大，画面的水准也因此而提高。在这款《Rebel Assault》中，主要是以立体射击为主，不过卖点主要是融合在游戏中的精彩电影片段。

在游戏中可重温到电影的精彩片段。
游戏的玩法也是以立体射击为主。

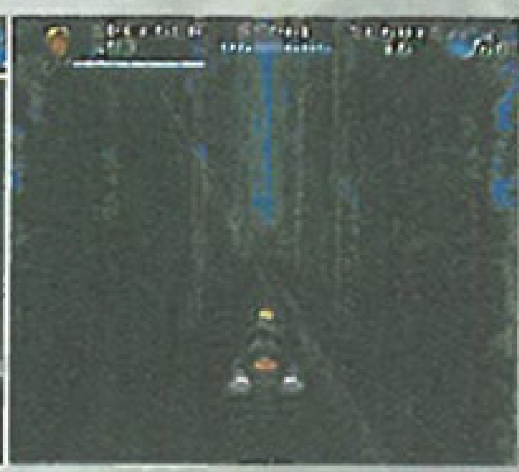
12.Super Return Of The Jedi

机种：超级任天堂 推出时间：1994、1995 年
游戏类型：动作、射击

超级任天堂上的第三款星战作品《Super Return Of The Jedi》，



游戏中会使用Princess Leia（公主）与敌人一对一决战。



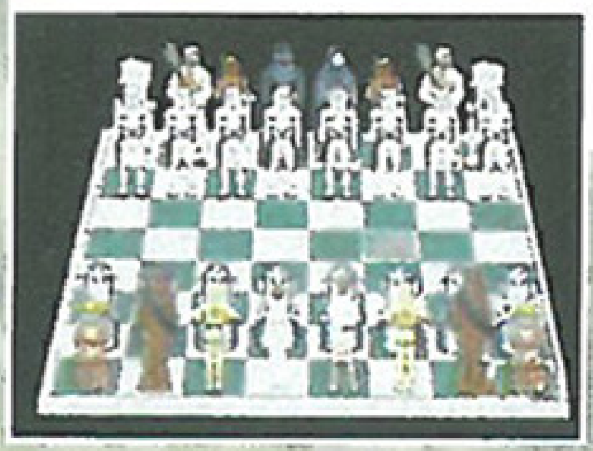
这集的[illegible]使用[illegible]作战。



游戏最终一幕，当然是由天行者与Emperor决战。

也是超任上的最后一款，故事同样是依照原著的第三集《武士复仇》发展，所以内容非常紧凑，玩法和以前两集一样是以动作为主，不过在使用角色方面更为丰富。因为该集除了可以使用天行者之外，还可使用Princess Leia（公主）及Ewok，是三集中游戏性最高的一集。

13.Star Wars Chess



机种：SEGA MAGA CD 推出时间：1994 年 游戏类型：桌上游戏



这款《Star Wars Chess》在当时可算是一款前所未有的星战游戏，因为该游戏是以星战中的人物来作国际象棋的棋子之用，而当两个棋子碰上时，两位棋盘上的人物便会打起来，十分有趣。

棋盘上的人物正邪对立地分开两面
当双方的棋子碰上时，画面便会进入决战状态

14.Star Wars Arcade



机种：Arcade、Sega 32X
推出时间：1994 年 游戏类型：立体射击



由世嘉所制作的立体射击游戏，首先在街机上推出，接着还移植到了MEGA DRIVE的加强版SEGA SUPER 32X上。游戏内容是驾驶着X-WING去完成任务，击落所有敌机及破坏敌方基地。32位主机上的星战游戏，画面的确令人赞叹。

X-WING的机仓，的确制作得十分精细！↑
Continue的画面也制作得颇为特别→

15.Dark Forces

机种：PS 推出时间：1996 年
游戏类型：立体射击





PS上的首款星战游戏，是个类似于《Doom》的3D射击，也曾在电脑上出现过。游戏中共有14个任务，每个任务的地点都不同，所出现的武器也很多，在当时是一款十分受欢迎的星战游戏。

白兵会是游戏中常见的敌人
游戏的画面及玩法都跟著名射击游戏《Doom》十分相似

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

16.Shadows Of The EMPIRE



机种：N64 推出时间：1996年
游戏类型：动作、射击

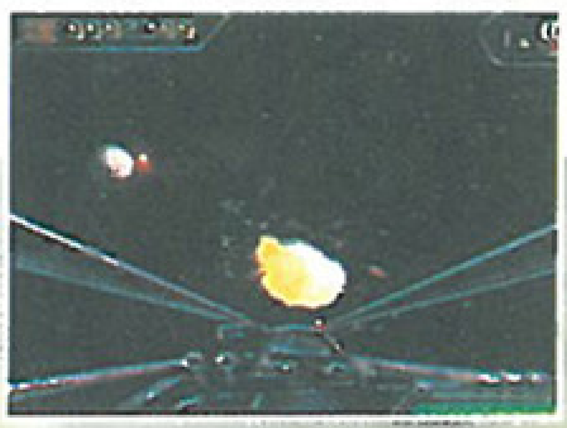
N64上的首款星战游戏，因为N64拥有非常好的3D机能，所以无论动作或射击的模式，都是以全3D显示，而且游戏内容非常丰富，每个关卡都有不同的玩法，其中包括有动作过关、驾驶着X-WING的立体射击、驾驶着摩托车的追逐战等等。而该作品的主角与以前的星战游戏有所不同，因为主要是以HAN-SOLO为主。



当中的所有动作游戏，都是全3D显示。
HAN-SOLO是该作品的主要人物。

17.Rebel Assault Ⅱ

机种：PS 推出时间：1996年
游戏类型：立体射击



之前在SEAG MAGA CD及3DO上推出过的星战3D射击游戏《Rebel Assault》的续集，而现在该作品已改为在PS上推出，游戏模式仍然类似上集，同样是以3D射击为主，同时将电影片段融合在游戏中，这样游戏性会比较高，因为该集的《Rebel Assault》并不只是以操纵X-WING为主，而且还有以天行者为主角的射击游戏。



仍有在X-WING驾驶仓内的立体射击
使用天行者的射击游戏。

18.Masters Of Teras Kasi



机种：PS 推出时间：1997年 游戏类型：立体格斗

PS上的第三款星战游戏，而且是破天荒地以3D格斗的玩法为题材，游戏中全部都是大家非常熟悉的星战角色。操作和一般的格斗游戏没有分别，可是受欢迎的程度就不及之前的动作射击作品。



格斗游戏中的星战角色都以武器来作必杀技。
第一款星战3D格斗游戏。

19.Star WARS Trilogy



机种：街机 推出时间：1998年 游戏类型：立体射击

现在还可以在街机厅内玩到的星战游戏《Star WARS Trilogy》，由于在SEGA MODEL3上推出，所以画面的确有超水准的表现，游戏由六个基本关卡组成，开始时会有三个不同的地区选择，所以内容也并不单调，而且除了有立体射击游戏之外，还包括了剑击的游戏。



游戏仍是以第一人称的玩法为主。
其中一关是要与黑武士以激光剑来决战。

20.Rogue Squardon



机种：N64 推出时间：1998年
游戏类型：立体射击

N64上的第二款星战游戏，虽然仍是以老本行的3D射击为主，但题材比以前的更有吸引力，游戏中有多款机体给大家选择，当中包括X-Wings、Y-Wings、A-Wings、V-Wings、Speeders及T-16s六款，而这也是该作品的卖点之一。



首款能操纵A-Wings的作品。
各款机体的机能都会有所不同。

21.Episode Ⅰ: Racer



机种：N64 推出时间：1999年5月
游戏类型：赛车

在《星战前传》上映之前就已在N64上推出了《Episode Ⅰ: Racer》，游戏是取材于电影中的一幕速度战，此作品是以赛车作为题材，这是星战游戏中前所未有的。



游戏中所使用的赛车，全部都会在电影中出现，
不同星球上的赛道，也会有难易度之分。

22.Episode Ⅰ: The Phantom Menace



机种：PS 推出时间：1999年夏天
游戏类型：动作

《星战前传》的另一款游戏，而游戏名同电影名也一样，该作品依照电影的内容来制作，所以必定可以让看过了电影的朋友投入，游戏以动作为主，当中会使用不同的角色，而且还包括了一些解谜成份，是一款游戏性极高的星战作品。



游戏中有不少谜题要玩者去解开，
该作品也是一款可二人同时玩的动作游戏，玩者可一起合作去闯关。

除了以上介绍的游戏外，其实在电脑上也有不少与星战有关的游戏，象Rogue Squardon、Dark Forces、以及最新的两集以星战前传为题材的AVG和RAC游戏等。此外还有一些游戏只在电脑上出现过，象去年出的一个以星战为题材的即时战略游戏。不过考虑到我们这本杂志是以家用机和街机的内容为主，所以我们就暂时不为大家介绍这些游戏了。

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights rese



攻略透解

口袋妖怪弹子机图鉴 40
饿狼传说 WILD AMBITION 42
ACE COMBAT 3 皇牌空战 3 44
GRANDIA 格兰蒂亚 56
LUNAR 2 青之星 2 58
RACINC LAGOON 极速传说 64

POCKeMON PINBALL

口袋妖怪弹子机

全部精灵获得方法大图鉴



	❶ 001			❷ 002			003		
	FUSHIGIDANE			FUSHIGISOU			FUSHIGIBANA		
紅	マサラタウン	1	3	–	–	–	–	–	–
紅	❸ –	–	–	❹ –	–	–	–	–	–
藍	トキワの森	1	3	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	004			005			006		
	HITOKAGE			LIZARDO			LIZARDON		
紅	マサラタウン	6	1	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	(不會出現)	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	007			008			009		
	ZENIGAME			KAMEIL			KAMEX		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	マサラタウン	5	1	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	010			011			012		
	CATERPIE			TRANSEL			BUTTERFREE		
紅	トキワの森	X	2	–	–	–	–	–	–
紅	ハナダシティ	X	1	–	–	–	–	–	–
藍	トキワの森	5	3	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	2	X	–	–	–	–	–	–

	013			014			015		
	BEEDLE			COCOON			SPEAR		
紅	トキワの森	5	3	–	–	–	–	–	–
紅	ハナダシティ	2	X	–	–	–	–	–	–
藍	トキワの森	X	2	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	X	1	–	–	–	–	–	–

	016			017			018		
	POPPO			PIGEON			PIGEOT		
紅	マサラタウン	3	1	ニビシティ	2	2	クチバシティ(海)	1	X
紅	トキワの森	5	2	ハナダシティ	1	X	シオンタウン	2	X
藍	トキワの森	6	2	クチバシティ(街中)	1	X	ヤマブキシティ	2	1
藍	ハナダシティ	1	X	タマムシシティ	2	X	–	–	–

	019			020		
	KORATTA			RATTA		
紅	マサラタウン	3	1	イワヤマ	1	X
紅	トキワの森	5	2	サイクリングロード	2	X
藍	トキワの森	5	2	イワヤマ	1	X
藍	お月見山 1	1	X	–	–	–

	021			022		
	ONISUZUME			ONIDRILL		
紅	ニビシティ	6	3	イワヤマ	1	X
紅	クチバシティ(海)	1	X	サイクリングロード	2	X
藍	トキワシティ	1	2	クチバシティ(街中)	1	X
藍	お月見山	2	X	イワヤマ	1	X

	023			024		
	ARBO			ARBOK		
紅	ニビシティ	1	4	イワヤマ	3	X
紅	クチバシティ(海)	2	4	シオンタウン	2	1
藍	お月見山	2	2	–	–	–
藍	ヤマブキシティ	3	1	–	–	–

	025			026		
	PIKACHU			RAICHU		
紅	トキワの森	1	7	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–
藍	トキワの森	1	7	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–

	027			028			--		
	SAND			SANDPAN			–		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	お月見山	2	2	イワヤマ	2	X	セキエイ高原	1	1
藍	クチバシティ(街中)	2	4	ヤマブキシティ	3	1	–	–	–

	029			030			031		
	NIDORAN ♀			NIDORINA			NIDOQEEN		
紅	(不會出現)	6	1	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	トキワシティ	3	2	–	–	–	–	–	–
藍	サファリゾーン	4	2	–	–	–	–	–	–

	032			033			034		
	NIDORAN ♂			NIDORINO			NIDOKING		
紅	マサラタウン	1	3	サファリゾーン	4	2	–	–	–
紅	ハナダシティ	X	1	–	–	–	–	–	–
藍	トキワシティ	3	2	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	X	1	–	–	–	–	–	–

	035			036		
	PIPPI			PIXY		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–
藍	お月見山	X	6	–	–	–
藍	タマムシシティ	X	2	–	–	–

	037			038		
	ROKON			KYUKON		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–
藍	タマムシシティ	2	X	グレン島	3	1
藍	ヤマブキシティ	1	1	–	–	–

	039			040		
	PURIN			PUKURIN		
紅	ニビシティ	5	3	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–
藍	(不會出現)	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–

	041			042		
	ZUBAT			GOLBAT		
紅	イワヤマ	1	2	セキエイ高原	2	1
紅	ふたごじま	1	X	–	–	–
藍	お月見山	2	2	セキエイ高原	2	1
藍	イワヤマ	1	2	–	–	–

	043			044			045		
	NAZONOKUSA			KUSAIHANA			RUFFRESIA		
紅	ハナダシティ	5	1	–	–	–	–	–	–
紅	クチバシティ(海)	2	1	–	–	–	–	–	–
藍	タマムシシティ	2	X	–	–	–	–	–	–
藍	ヤマブキシティ	2	X	–	–	–	–	–	–

	046			047			--		
	PARAS			PARASECT			–		
紅	サファリゾーン	4	2	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	お月見山	2	2	–	–	–	–	–	–
藍	サファリゾーン	4	2	–	–	–	–	–	–

	048			049			--		
	KONGPANG			MORPHON			–		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	セキチクシティ	2	4	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	050			051	
	DIGDA			DUGTRIO	
紅	イワヤマ	3	1	–	–
紅	–	–	–	–	–
藍	イワヤマ	4	1	–	–
藍	–	–	–	–	–

	052			053		
	NYARTH			PERSIAN		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	3	2	タマムシシティ	3	X
藍	クチバシティ(街中)	2	1	ヤマブキシティ	1	1

	054			055		
	KODUCK			GOLDUCK		
紅	ハナダシティ	1	2	–	–	–
紅	ふたごじま	1	X	–	–	–
藍	お月見山	1	2	–	–	–
藍	ハナダシティ	1	2	–	–	–

	056			057		
	MANKEY			OKORIZARU		
紅	ハナダシティ	3	2	シオンタウン	2	1
紅	クチバシティ(海)	2	1	–	–	–
藍	タマムシシティ	3	X	–	–	–
藍	ヤマブキシティ	1	1	–	–	–

	058			059			--		
	GARDIE			WINDIE			–		
紅	シオンタウン	2	1	–	–	–	–	–	–
紅	グレン島	4	2	–	–	–	–	–	–
藍	タマムシシティ	2	X	–	–	–	–	–	–
藍	ヤマブキシティ	1	1	–	–	–	–	–	–

	060			061			062		
	NYOROMO			NYOROZO			NYOROBON		
紅	マサラタウン	1	14	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	トキワシティ	1	2	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	063			064			065		
	CASEY			YUNGERER			F00DIN		
紅	ハナダシティ	2	3	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	2	3	–	–	–	–	–	–
藍	タマムシシティ	X	2	–	–	–	–	–	–

	066			067			068		
	WANRIKY			GORIKY			KAIRIKY		
紅	イワヤマ	1	2	–	–	–	–	–	–
紅	セキエイ高原	3	1	–	–	–	–	–	–
藍	イワヤマ	1	2	–	–	–	–	–	–
藍	セキエイ高原	3	1	–	–	–	–	–	–

	069			070			071		
	MADATSUBOMI			UTSUDON			UTSUBOT		
紅	(不會出現)	–	–	–	–	–	–	–	–
紅	–	–	–	–	–	–	–	–	–
藍	ハナダシティ	5	1	タマムシシティ	2	X	–	–	–
藍	クチバシティ(街中)	2	1	ヤマブキシティ	2	X	–	–	–

	072			073			--		
	MENOKURAGE			DOKUKURAGE			–		
紅	マサラタウン	1	3	ふたごじま	1	X	–	–	–
紅	サイクリグロード	2	1	–	–	–	–	–	–
藍	トキワシティ	1	2	–	–	–	–	–	–
藍	–	–	–	–	–	–	–	–	–

	074			075			076		
	ISHITSUBUTE			GOLONE			GOLONYA		
紅	イワヤマ	1	2	--	--	--	--	--	--
紅	セキエイ高原	3	1	--	--	--	--	--	--
藍	お月見山	2	2	セキエイ高原	3	1	--	--	--
藍	イワヤマ	1	2	--	--	--	--	--	--

	077			078			--		
	PONYTA			GALLOP			-		
紅	グレン島	4	2	--	--	--	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	グレン島	5	2	--	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	079 ❶			❷ 080			--		
	YADON			YADORAN			-		
紅	イワヤマ	1	2	--	--	--	--	--	--
紅	ふたごじま❸	1	X	❹ -	--	--	--	--	--
藍	イワヤマ	1	2	--	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	081			082		
	COIL			RARECOIL		
紅	シオンタウン	2	2	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	083		
	KAMONEGI		
紅	クチバシティ(海)	X	4
紅	--	--	--
藍	クチバシティ(海中)	X	4
藍	--	--	--

	084			085		
	DODO			DODRIO		
紅	サイクリグロード	3	5	--	--	--
紅	サファリゾーン	4	X	--	--	--
藍	サファリゾーン	4	X	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	086			087		
	PAWOU			JUGON		
紅	ふたごじま	1	5	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	088			089		
	BETBETER			BETETON		
紅	グレン島	2	1	--	--	--
紅	--	--		--	--	--
藍	グレン島	2	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	090			091		
	SHELLDER			PARSHEN		
紅	クチバシティ(海)	3	1	--	--	--
紅	ふたごじま	1	X	--	--	--
藍	クチバシティ(海中)	3	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	092			093			094		
	GHOS			GHOST			GANGAR		
紅	シオンタウン	5	2	--	--	--	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	095		
	IWARK		
紅	イワヤマ	1	2
紅	セキエイ高原	3	1
藍	イワヤマ	1	2
藍	セキエイ高原	3	1

	096			097		
	SLEEP			SLEEPER		
紅	クチバシティ(海)	2	2	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	クチバシティ(海中)	2	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	098			099		
	CRAB			KINGLER		
紅	ハナダシティ	1	1	サイクリグロード	2	1
紅	クチバシティ(海)	3	2	ふたごじま	1	X
藍	お月見山	1	X	クチバシティ(海中)	3	2
藍	ハナダシティ	1	1	セキチクシティ	3	1

	100			101		
	BIRIRIDAMA			MARUMINE		
紅	イワヤマ	3	2	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	イワヤマ	3	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	102			103		
	TAMATAMA			NASSY		
紅	（不會出現）	--	--	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	セキチクシティ	2	4	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	104			105		
	KARAKARA			GARAGARA		
紅	シオンタウン	1	3	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	106			107			108		
	SAWAMULAR			EBIWALAR			BERORINGA		
紅	（不會出現）	--	--	（不會出現）	--	--	サイクリグロード	1	4
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	ヤマブキシティ	X	3	ヤマブキシティ	X	3	（不會出現）	--	--
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	109			110		
	DOGARS			MATADOGAS		
紅	グレン島	4	2	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	グレン島	4	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	111			112		
	SIHORN			SIDON		
紅	サファリゾーン	4	2	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	サファリゾーン	4	2	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	113		
	LUCKY		
紅	サファリゾーン	X	4
紅	--	--	--
藍	サファリゾーン	X	4
藍	--	--	--

	114		
	MONJARA		
紅	グレン島	2	3
紅	--	--	--
藍	グレン島	2	3
藍	--	--	--

	115		
	GARURA		
紅	（不會出現）	--	--
紅	--	--	--
藍	セキチクシティ	2	4
藍	--	--	--

	116			117		
	TATTU			SEADRA		
紅	ふたごじま	4	X	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	118			119			--		
	TOSAKINTO			AZUMAO			-		
紅	ハナダシティ	1	2	ふたごじま	1	4	--	--	--
紅	サイクリグロード	2	1	--	--	--	--	--	--
藍	トキワシティ	1	2	ハナダシティ	1	2	--	--	--
藍	お月見山	1	X	セキチクシティ	3	1	--	--	--

	120			121			122		
	HITODEMAN			STARMIE			BARRIERD		
紅	ふたごじま	4	4	--	--	--	イワヤマ	X	3
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--	イワヤマ	X	3
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	123			124			125		
	STRIKE			ROUGELA			ELEBOO		
紅	サファリゾーン	X	2	ハナダシティ	X	4	シオンタウン	X	3
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	タマムシシティ	X	1	ハナダシティ	X	3	（不會出現）	--	--
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	126			127			128		
	BOOBER			KAILIOS			KENTAUROS		
紅	（不會出現）	--	--	（不會出現）	--	--	サファリゾーン	X	2
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	グレン島	X	3	タマムシシティ	X	1	サファリゾーン	X	2
藍	--	--	--	サファリゾーン	X	2	--	--	--

	129			130			131		
	KOIKING			GYARADOS			LAPLACE		
紅	ニビシティ	2	4	--	--	--	（不會出現）	--	--
紅	サイクリグロード	2	1	--	--	--	--	--	--
藍	セキチクシティ	4	2	--	--	--	ヤマブキシティ	X	3
藍	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	132		
	METAMON		
紅	セキエイ高原	3	4
紅	--	--	--
藍	セキエイ高原	3	4
藍	--	--	--

	133		
	EIEVUI		
紅	（不會出現）	--	--
紅	--	--	--
藍	タマムシシティ	X	3
藍	--	--	--

134 SHOWERS

135 THUNDERS

136 BOOSTER

	137		
	POLYGON		
紅	（不會出現）	--	--
紅	--	--	--
藍	タマムシシティ	X	3
藍	--	--	--

	138			139		
	OMNITE			OMSTAR		
紅	グレン島	X	3	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	140			141		
	KABUTO			KABUTOPS		
紅	グレン島	X	3	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--	--	--	--
藍	--	--	--	--	--	--

	142		
	PTERA		
紅	（不會出現）	--	--
紅	--	--	--
藍	グレン島	X	3
藍	--	--	--

	143		
	KABIGON		
紅	サイクリグロード	X	3
紅	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--
藍	--	--	--

	144		
	FREEZER		
紅	ふたごじま	X	3
紅	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--
藍	--	--	--

	145		
	THUNDER		
紅	シオンタウン	X	3
紅	--	--	--
藍	（不會出現）	--	--
藍	--	--	--

	146		
	FIRE		
紅	セキエイ高原	X	3
紅	--	--	--
藍	セキエイ高原	X	3
藍	--	--	--

	147			148			149		
	MINIRYU			HAKURYU			KAIRYU		
紅	サファリゾーン	X	2	--	--	--	--	--	--
紅	--	--	--	--	--	--	--	--	--
藍	タマムシシティ	X	3	--	--	--	--	--	--
藍	サファリゾーン	X	2	--	--	--	--	--	--

	150		
	MEWTWO		
紅	セキエイ高原	X	3
紅	--	--	--
藍	セキエイ高原	X	3
藍	--	--	--

全体角色出招表



餓狼伝説 WILD AMBITION

PS	FTG	CD-ROM
	SNK 发售日:已发售	备注:对应震动手柄

TERRY BOGARD



(必杀技)	
POWER WAVE	↓↘→+A
RISING TACKL	↓储↑+A
CRACK SHOT	↓↙←+B
BURN K NUCKLES	↓↙←+A/C
POWER CHARGE	←↘+A
JUMPING KICK	↘+B
POWER DUNK	JUMPING KICK途中按C
(超必杀技)	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+BC
(Overdrive Power)	
斩撤:	↓↙←↙→+C

不知火舞



(必杀技)	
忍樱	→+A
樱守	忍樱中按B
龙炎舞	↓↙←+A
必杀忍蜂	←↙↓↘+C
花蝶扇	↓↘→+C
阳炎之舞	↓储↑+C
飞鼠之舞	空中时↓+AB
(超必杀技)	
超必杀忍蜂	→←↙↓↘+BC
(Overdrive Power)	
真.花岚:	→←↙↓↘→+C

金家藩



(必杀技)	
半月斩	↓↙←+B/C
飞燕斩	↓储↑+B
飞翔脚	空中↓+B
双龙脚	空中BC
BADARUCHAGI	↘+B
NERICHAGI	BADARUCHAG中按BC
霸气脚	↓↘→B
(超必杀技)	
凤凰天舞脚	空中←↙↓↘→+BC
(Overdrive Power)	
凤凰脚:	↓↙←↘→+C

RAIDER



(必杀技)	
BUFFALOBALL	↙+B
DOKUGIRI	↓↙←+A/C
GAINT BOMB	↙→+C
DROP KICK	按B达5秒以上后放手
THUNDER DEATH DRIVER	控杆转一圈+C
(超必杀技)	
TOLL HAMMER	→←↙↓↘+BC
PURSED TRIDENT	控杆转一圈+BC
(Overdrive Power)	
CIRDE HURRICANE	→←↓↑+C

ANDY BOGARE



(必杀技)	
熟瓜打	→←+C
斩影拳	↙→+C
飞翔拳	↓↙←+A
空破弹	↙↓↘+B
爆震	→↘↓↙←+B
激飞翔拳	↓↙←+C
(超必杀技)	
超裂破弹	↓↙←↙→+BC
(Overdrive Power)	
斩彻:	↓↙←↙→+C

千堂鹤



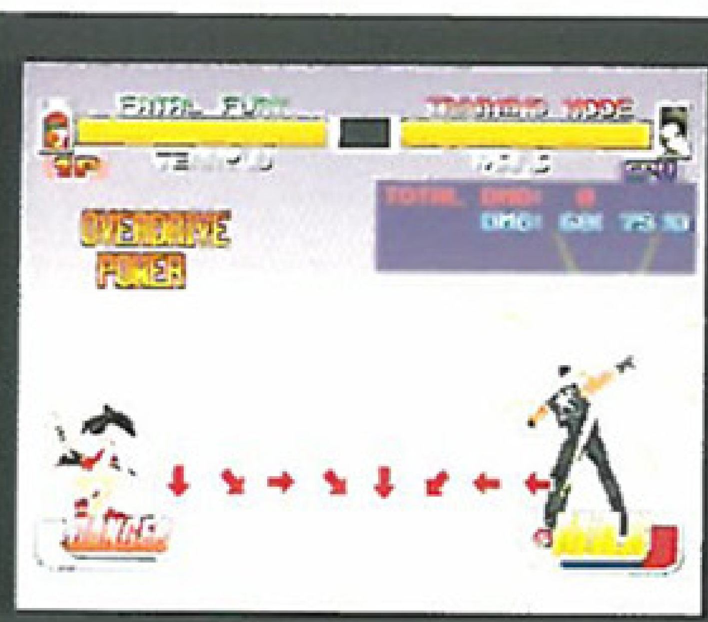
(必杀技)	
CATCH	→←+C
任何地方RALLYART	←储→+A
OCTOPUS HEAT	↓↘→+C
BODY SLUM	CATCH中↓+C
GRAND PALACE	CATCH中↓+C
绳投	CATCH中↓+C
通天阁DRIVER	←↓↙+A/B/C
受淬火	↓↑+BBBBC
HUNTING BRIDGE	↓↙←+B
(超必杀技)	
FLYING T SUG UMIROPE	→←↙↓↘+BC
(Overdrive Power)	
LOOP LINE CRUSH:	↓↙←↙→+C

BILLY KANE



(必杀技)








三节棍中段打	←储→ +A
雀落	↓↙ ← +A
强袭飞翔棍	↙↓↘ → +B
旋风棍	↓ ↘ → +A/ 连打 A
火龙追击棍	↓↙ ← +B
强袭旋风棍	强袭飞翔棍中按 C
(超必杀技)	
超火炎旋风棍	→ ← ↙↓↘ +BC
(Overdrive Power)	
SALAMANDER STREAM:	→←↙ ↓ ↘ → +C

气多闪里	↓ ↙ ← +B
天崩山	→ ↓ ↘ +B
田陀	↓ ↙ ← +C(紧按储气)
闪里肘皇	↓ ↙ ← +A
闪星肘皇 . 贯空	(闪里肘皇中) ↓ ↘ → +B
(超必杀技)	
大铁人	← → ↙ ↓ ↘ +BC
超白龙 . 改	C(击中后)+ ↓ ↘ → +AB
	(然后)← → +AB
(Overdrive Power)	
真心牙	← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← +C

山崎龙二



(必杀技)	
蛇使	↓ ↙ ← A/B/C1
SADOMASO	← ↙ ↓ ↘ → +B
倍返	↓↘ → +C
毒手	→ ↙ → +A-A 连打
爆裂头撞	→ ← ↓ ↑ +C
(超必杀技)	
DRILL	↙储→ ← +BC
GUILLOTINE	→ ← ↙ ↓ ↘+BC
(Overdrive Power)	
DRILL:	近敌摇杆转一圈 +C(连按)

东　丈



(必杀技)	
SLASH　KICK	↙ → +C
黄金之脚跟	↓ ↙ ← +B
TIGER　KICK	→ ↓ ↘ +B
HURRICANE UPPER	← ↙ ↓ ↘ → +A
爆裂 HURRICANE UPPER	HURRICANE 中← ↙↓↘ → +C
爆裂拳	连打 A
爆裂 FINISH	爆裂拳后 ↓ ↘ → +A
爆裂肘落	爆裂拳后 ↓ ↘ → +B
(超必杀技)	
SCREWUPPER	← → ↙ ↓↘ +BC
(Overdrive Power)	
TURBULENCE UPPER:	→ ← ↙ ↓↘ → +C

李香绯



(必杀技)	
那梦波小	↓ ↘ → +A
那梦波大	↓ ↘ → +C

阪田冬次



(必杀技)	
表里	↓ ↓
捌上	表里后 BC
踝割	表里后 AB
四方斩	表里后 AC
二双连斩	↓ ↙ ← +A/C
合气镜杀	→ ↓ ↘ +A
龙卷捕缚	← ↙ ↓ ↘ → +A
(超必杀技)	
轰天杀	→ ← ↓ ↑ +C
摩利支天	↓ ↙ ← ↙ → +BC
	(再接 ← ↙ ↓ ↘ → +C)
(Overdrive Power)	
不俱戴天:	摇杆转一圈 +C

杰　斯



(必杀技)	
真空投	← → +C
虎杀掌	→ ← +C
烈风拳	↓ ↙ ← +A
邪影拳	↓ ← +C
受身投 . 螺旋	← ↙ ↓ ↘ → +B
受身投 . 弧月	← ↙ ↓ ↘ → +C
下段挡身打击	← ↙ ↓ ↘ → +A
疾风拳 . 小或大	↓ ↘ → +A 或 C
(超必杀技)	
RISING STORM	↙→ ↘ ↓ ↙ ← ↘ +BC
虚空烈风斩	↘[储]← → +BC
(Overdrive Power)	
RISING Deaded	→ ← ↙ ↓ ↘ +C, 只受上中段攻击
DEADLY RAVE	→ ↘↓↙ →→ +AAABBBCCC. ↓ ↙ ← +C

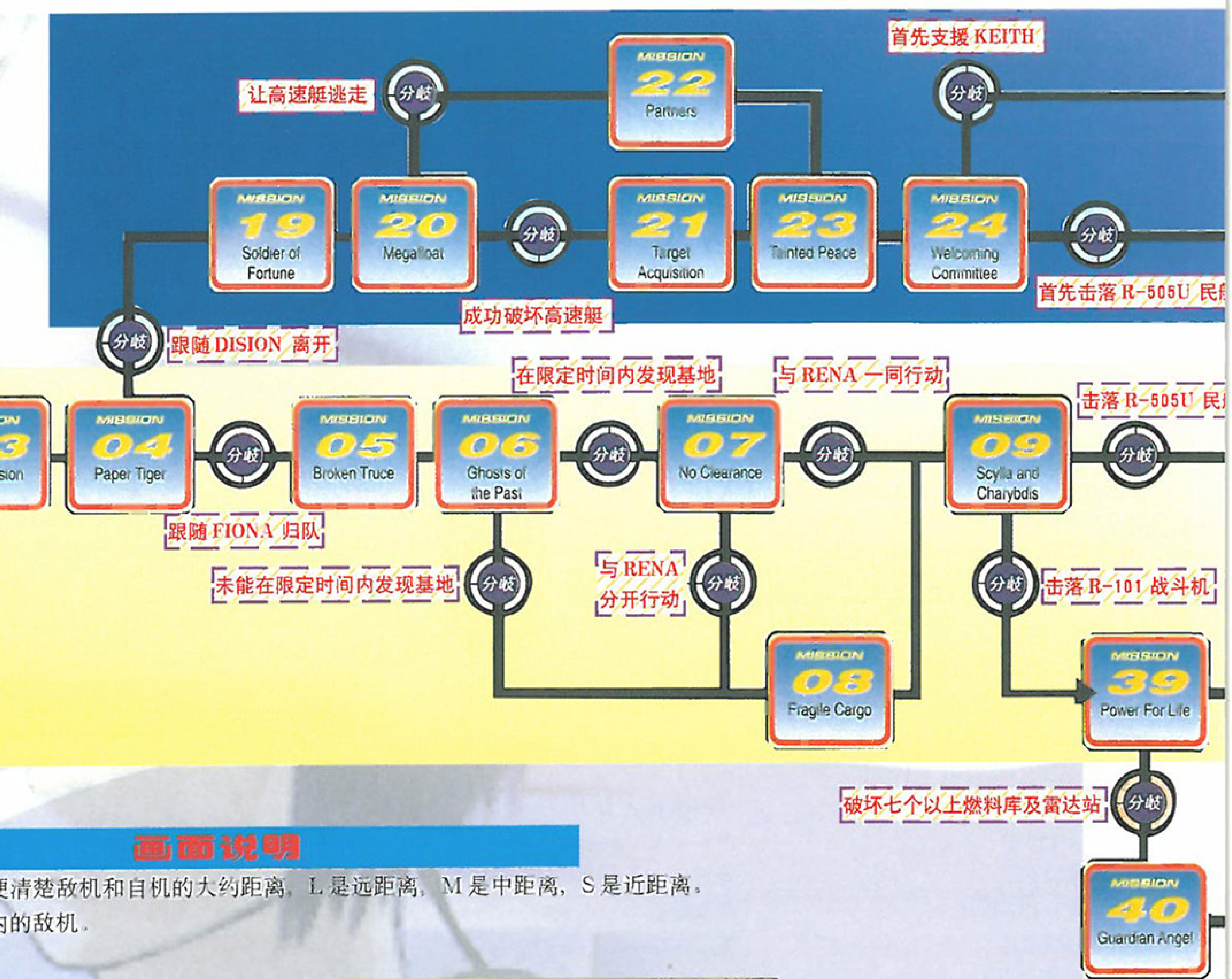
ACE COMBAT 3 electrosphere



皇牌空战 3

PS	STG	CD-ROM × 2
	NAMCO　发售日：5月27日	备注：对应震动手柄



画面说明

1、雷达:看左上方的英文字便清楚敌机和自机的大约距离，L是远距离，M是中距离，S是近距离。

2、目标显示:进入射击范围内的敌机。

3、速度计:显示现在的速度。

4、时间计:显示任务进行时间。

5、提示箭头:提示玩者正在狙击的敌机方向。

6、水平仪:显示自机水平位置。

7、锁定目标:左上方会显示敌机类型，左下方是关系，右下方则是相隔距离。

8、锁定范围:敌机进入这个范围后才能锁定，导弹才能狙击。

9、方位计:东(E)，南(S)，西(W)，北(N)。

10、高度计:自机离地面多高。

11、导弹数量:剩余多少发导弹。

12、损毁计:损毁达100%或坠机便GAME OVER。



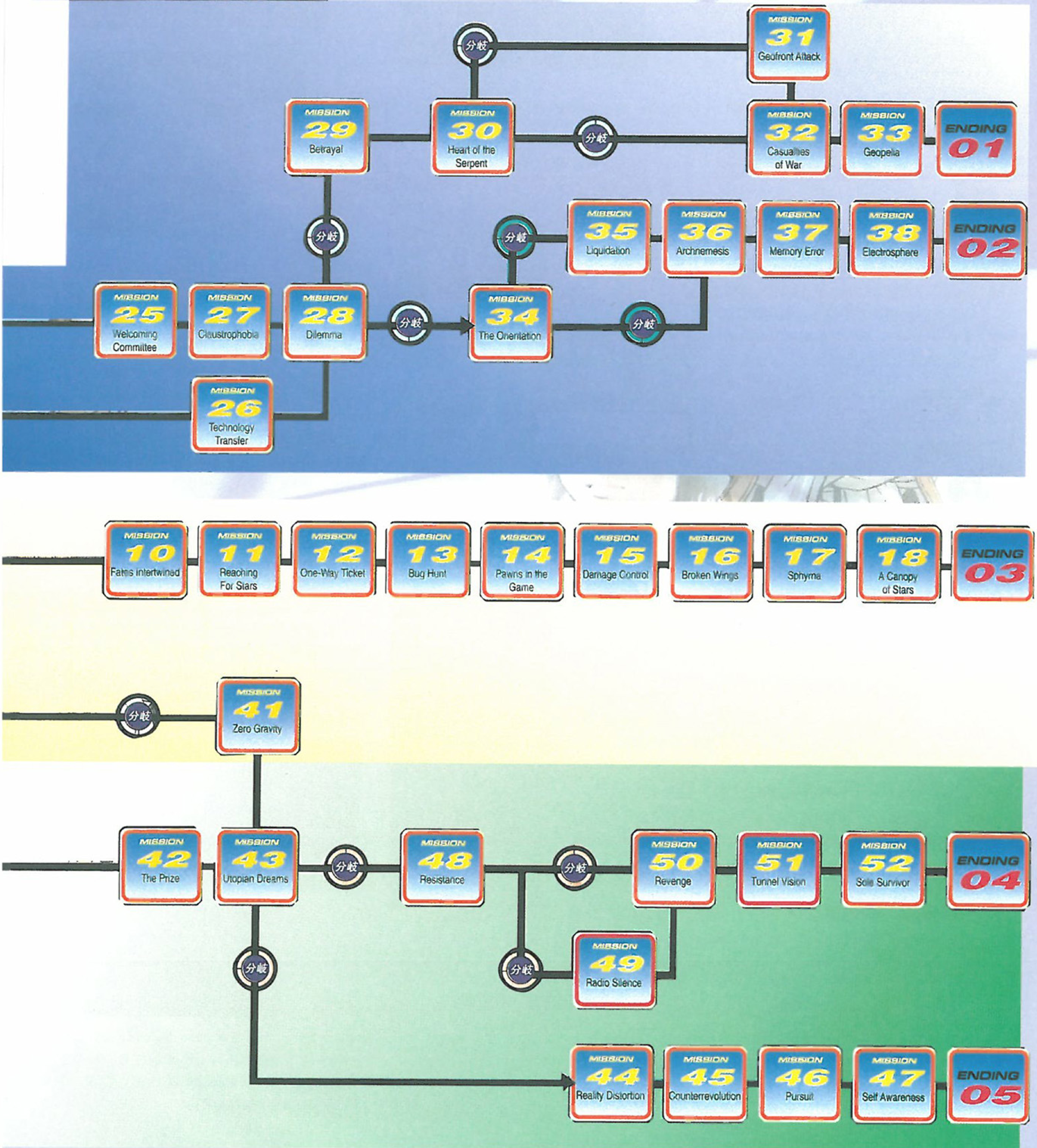
如何分辨目标

红色代表需要消灭的目标，只要将地图内所有目标消灭便可过版。白色代表敌机，虽然不是目标，但也能够击落。黄色代表不能破坏的目标，虽然有目标(TGT)字样，但绝不能击落。蓝色代表同伴或要保护的对象，基本上是不能被自机击落的。



口讯介绍

WARNING:小心！进入了敌机锁定范围！
MSSL ALERT:被敌机导弹锁定，画面变成红色！
CAUTION DAMAGE:注意！被敌机击中，检查损毁程度！
CAUTION OFF COURSE:注意！离开了作战空域！
CAUTION STALL:注意！现在速度太慢，所以“失速”，小心坠机！
CAUTION PULL UP:注意！高度太低，小心坠机！
CAUTION PULL DOWN:注意！高度太高，小心被发现！（只适合有高度限制的系数）



操作方法

一般手柄

方向键下:飞机下降　方向键上:飞机上升
方向键左:飞机急速左转　方向键右:飞机急速右转
□键:地图画面显示　△键:更换锁定敌人
○键:发射飞弹　X键:机枪发射
L1键:减速　R1:加速
L2键:飞机左移　R2:飞机右移
SELECT键:视点切换　START键:暂停游戏

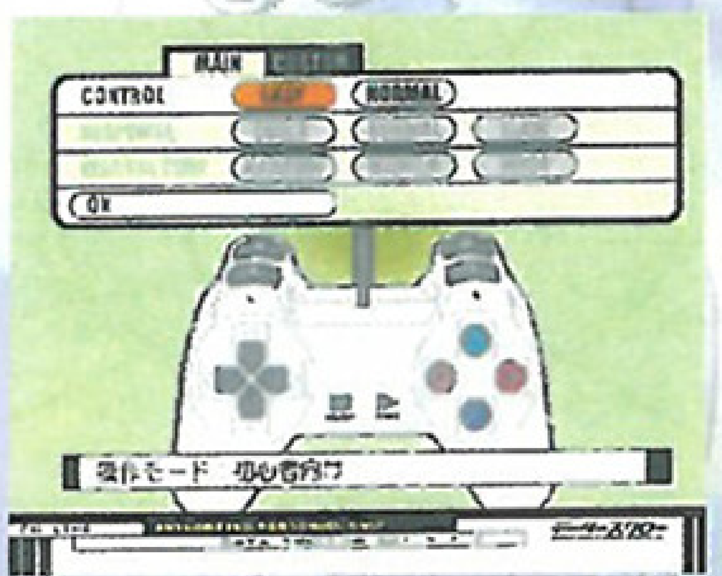
DAUL SHOCK手柄

方向键上:上方视点90度观察
方向键下:下方视点90度观察
方向键左:左方视点90度观察
方向键右:右方视点90度观察
ANALOG右:飞机移动。与普通手柄的操作方法一样。
ANALOG右:推上为视线向上,推下为视线向下,推左为视线向左,推右为视线向右。若按下,便是倒后视点。至于其他操作则与一般手柄的操作一样。



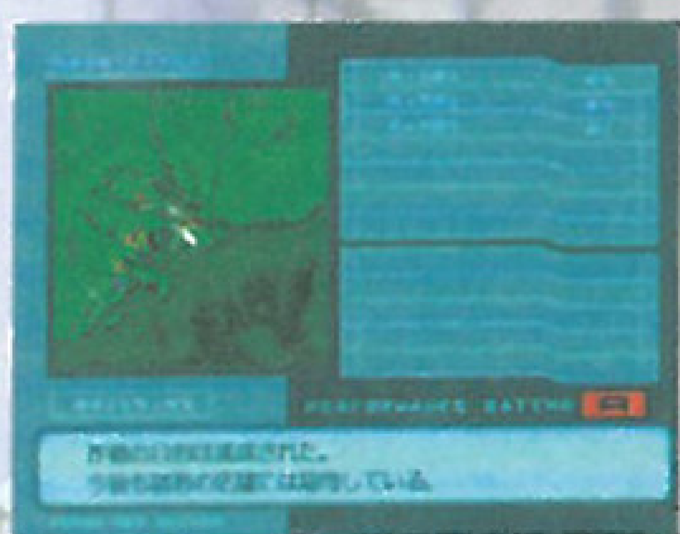
有关操作方面

在这次的《ACE COMBAT 3》中,操作方面比上两集繁复,因为左右键是飞机回转,L2及R2键才是飞机转弯。所以如果玩者不习惯的话,可先在OPTION中改变操作方法。此外游戏在OPTION中可调较操作方式,分别在初玩者的"EASY"及正式飞机操作的"NORMAL"。同样地,如果玩者不适应"NORMAL"的操作方法的话,可把在OPTION中的"CONTROL"调至"EASY"。



过关后的评级

在每一关完成后,都有游戏评级。一共以A至D四级为主,评价通常以时间或命中率为主,当中如果先在限定时间内攻击所有红色目标的话,便会出现新的增援。这时再将所有敌人击倒的话,便可取得更高的级数,这当然越快越好。如果得到高的级数,甚至可得到隐藏机。



UPEO出击!"AWAKENING"

部队表

敌人(第1次)

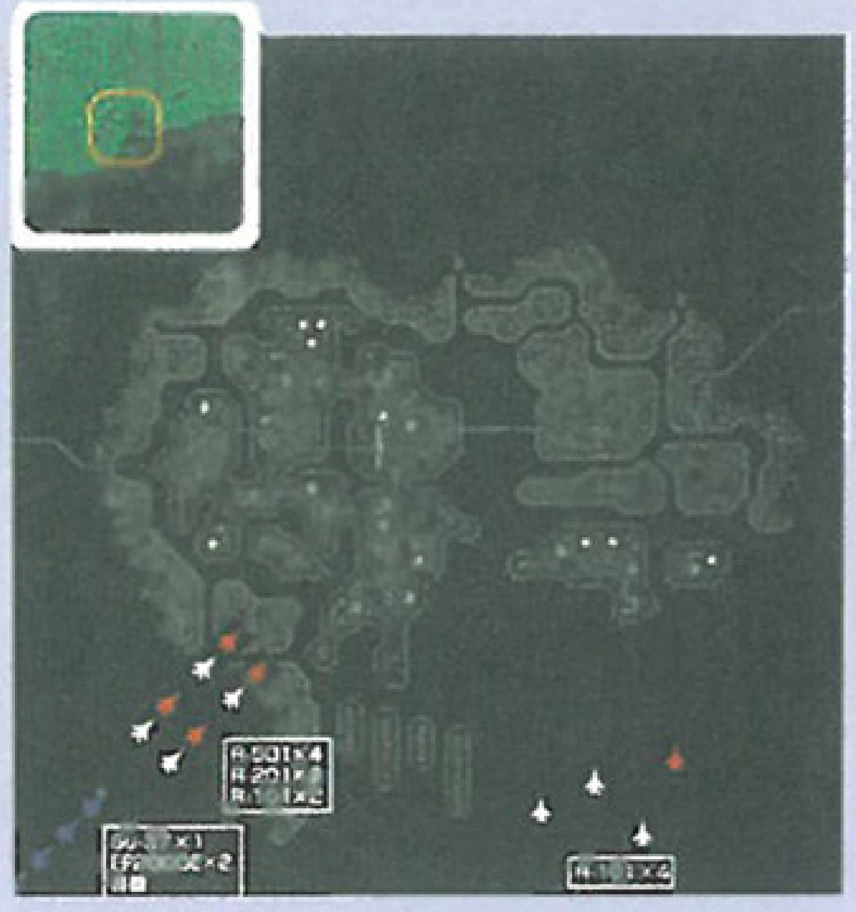
R501×4(红色目标)、R101×2、R201×2

敌人(第2次)

R101×1(红色目标)、R101×3

辅助机

SU-37(RENA)、EF2000E×2(FIONA、EEICH)



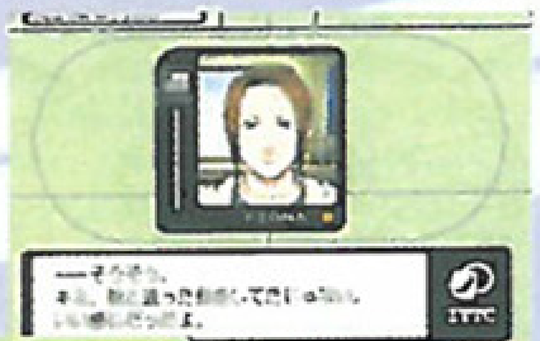
第2次攻击发生条件

3分钟之内将所有"红色目标"击破

评价标准

第2次攻击的出现及击落数目

由于这是第1次战斗,所以这个MISSION并不难应付。应该注意的是玩者要在3分钟内将所有的目标击落,尽快进入第2次战斗。在进入第二次战斗后才将其他目标击落,尽快地击倒所有敌人便可过关,不过只要攻击第2次战斗队中那个红色目标也可过关,但为了级数,所以最后才击落那个红色目标。在战斗后,FIONA会与主角对话,对话中FIONA的语气十分轻松,使玩者有一种舒服的感觉。





地面激战"BRAVADO"

部队表

敌人(第一次)

RADE RSITE×8(红色目标)、R101×2、R201×2、GUN×5、MSSL×2

敌人(第二次)

BASE×4、BRIDGE×1(全是红色目标)

辅助机

SU-37(RENA)、EF2000E×2(FIONA ERICH)



第二次攻击发生条件

4分钟内击落所有红色目标

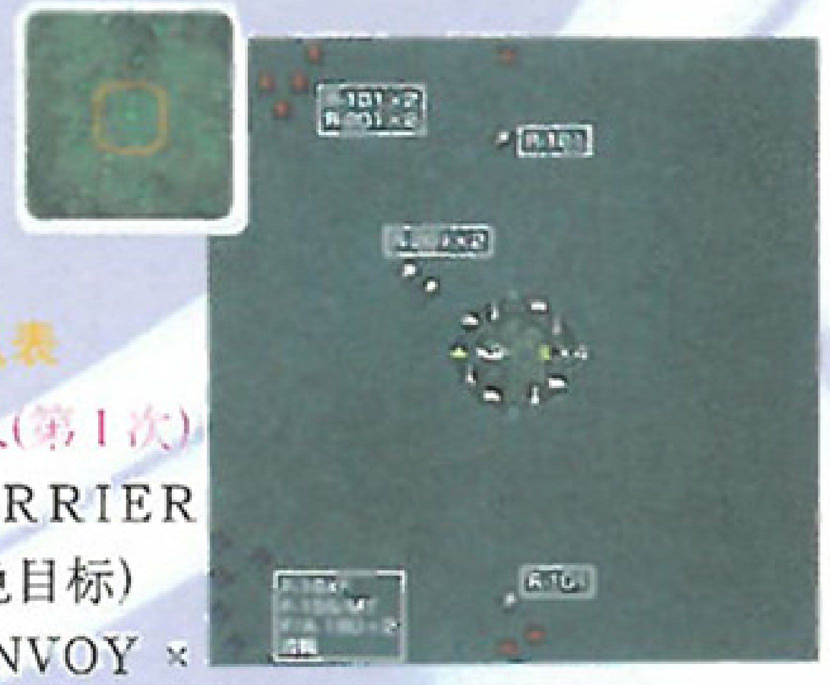
评价标准

第二次攻击的出现及击落数目

与刚才的一版相同,要先击落所有的红色目标。表面上红色目标很多,但实际上红色目标在地面上并不会移动,而且很容易看到两个以上的红色目标,所以连续攻击两个或以上的目标并不困难。在攻击的时候低空飞行虽然有撞地的可能,但如果经常轻按下键拉高高度的话,这绝不是大问题,在击破所有的红色目标后,就可以攻击其他的建筑物。要注意的是其中两个山口内的建筑物,要在空中飞向目标,再抓准时间放导弹后离开。最后要记住击落白色的飞机。



转折点(PAPER TIGER)



部队表

敌人(第1次)

CARRIER×1(红色目标)

CONVOY×1(红色目标)

WARSHIP×1(红色目标)

R101×2、R201×2、GUN×4、MSSL×4

敌人(第二次)

R101×2(红色目标)

R201×2(红色目标)

辅助机

FISS/MT(DISION)、F16×F(KEITH)、EF2000E×2(FIONA,EEICH)其他FAULTIES4,TRANSPORT×2

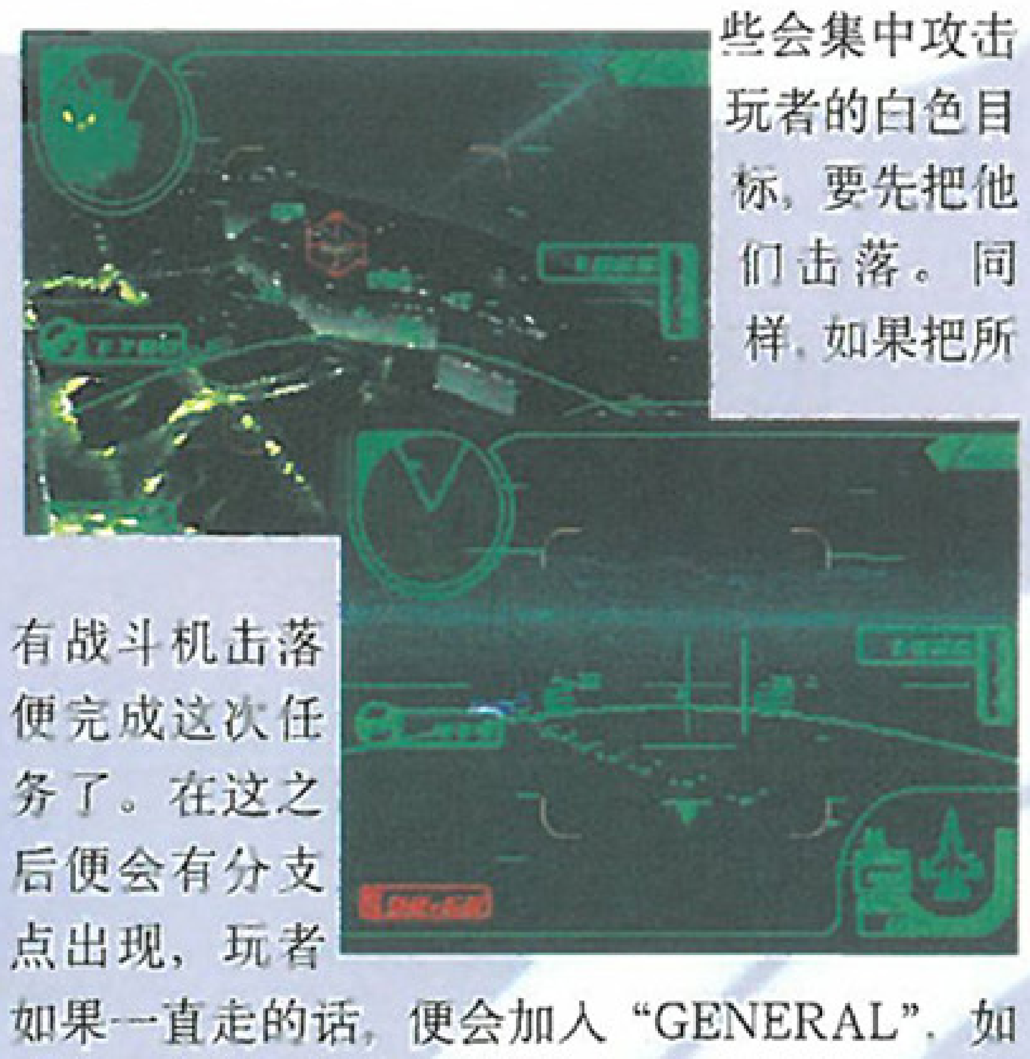
第二次攻击发生条件

3分钟内将所有的红色目标击倒

评价标准

第二次攻击的出现及击倒数

在这一次战斗中,玩者要先击沉3艘潜艇及后方的大型战舰,在这个过程中如果先按△键选出正确目标才攻击,会节省很多的时间,然后玩者便要和4部战斗机空战,当然,在这时也要先攻击岛上的武器,否则被敌人抢先攻击的话是很容易被击中的。当然,这关也少不了那些会集中攻击玩者的白色目标,要先把他们击落。同样,如果把所有战斗机击落便完成这次任务了。在这之后便会有分支点出现,玩者如果一直走的话,便会加入"GENERAL",如果转头的话便继续执行UEPO的任务。两个分支都需要降落,如果操作中选EASY的话,是可以按START键跳过的。



航空训练(ENTER DISION)

部队表

敌人(第一次)

DECOY × 3, TOWER × 3





敌人(第二次)

CONTAINER × 50 或 3(红色目标)、R201 × 4 或 2, R501 × 1

辅助机

F15/MT(DISION)

F16 × F(KEITH)

这次任务的开始是没有敌人的，但等一会(最多一分钟)敌人便会出现。空中的敌人是要用机枪才能击落。击落所有敌人后新的敌人也会出现，其中红色的目标同样要用机枪攻击才可以击落。红色目标是会降落到地面上的，只要降落到地面上这些目标便会消失。因此一定要以攻击这些红色目标为主，至于那些白色的敌人则可忽略，因为这次是评价玩者的飞行技术。



谈判决裂! UEPO "BROKEN TRUCE"

部队表



敌人(第1次)

F15SIMT × 4 "红色目标"、F16 × A × 4

敌人(第2次)

BIC × 2(红色目标)、F16 × F × 3

辅助机

F / A18U × 2 (Fiona、Erich)、GUN × 4、MSSL × 1、R201 × 8(地上)

第2次攻击发生条件

3分钟内击倒所有红色目标

评价标准

第2次攻击的出现及击落敌机的数目

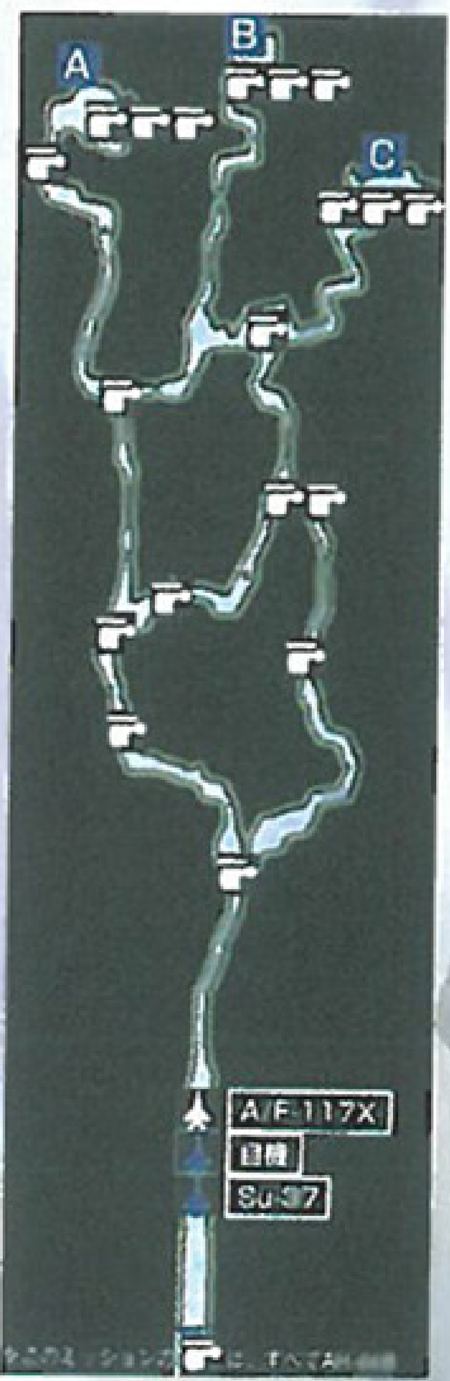




这次战斗一开始，玩者便要面对4部性能极佳的F15S / MT。由于速度快，攻击力强，所以要对付他们实在要下一点功夫。若真的不能进入第二次战斗的话，便按START键暂停，选"RESTART MISSION"再开始游戏。话虽如此，但这4部F15S / MT也有怠慢的时候，玩者就可以在这个时候将其一一击落。之后就是对付BIC的战机了，这些战机较易对付。

峡间突击! UEPO "GHOSTS OF THE PAST"





部队表

敌人(第1次)

A / F117 "攻击不可"、AH66B × 17

敌人(第2次)

BASE × 1红色目标、AH66B × 3、HYDROFOIL × 1、OILTTAK × 2

辅助机

SU－37(RENA)

第二次攻击发生条件

5分30秒内发现敌方基地

评价标准



第2次攻击的出现及击落敌方的战机数目

这一次的作战在一峡谷，玩者要在5分30秒内找出基地。但基地变幻莫测，分别在A、B、C 3个地方，至于基地的所在是视所击落敌机的情况而定，直击基地与否，会影响下一次的战斗。不过需要注意的是这次是一次飞行技术的比试，一不小心就会GAME OVER，并且不可飞在上空，这同样会导致GAME OVER，所以这是最需要注意的地方。

制压! GENERAL "MEGAFLOAT"

部队表



敌人(第1次)

R201 × 2(红色目标)、GUN × 4(红色目标)、TOWER × 1(红色目标)、R101 × 4、R201 × 2、MSSL × 4、CARRIER × 1、CONVOY × 2



敌人(第二次)

HYDROFIL × 2(其中1个是红色目标)

辅助机

F22C(DISION)、F16 × A(KEITH)

第二次攻击发生条件

第1次攻击的3分30秒后

评价标准

敌人被击落的数目、第2次攻击时目标是否可被破坏。

以往战斗的第2次攻击，都是要在某一段时间内攻击一定数量的敌人。但这一次便不同了，相反地这次要等3分30秒后才出现第二次攻击。所以玩者可先将目标敌人逐一击倒，剩下一个红色目标，在此期间也可攻击敌人。之后在3分





30秒后便出现一艘战舰，这时玩者只要在战舰驶入岛时将其击沉便可过关，顺带提一下，若在3分30秒内将所有红色目标击破，也可过关，但评分较低，并且到下一版"PARTNERS"。

新的旅程! GENERAL "SOLDLER OF FORTUNE"

部队表



敌人(第1次)

R201 × 8(红色目标、地上)F / A18U × 4、EF2000EX2、GUN × 4、MSSL × 1

敌人(第2次)

TOWER × 1 (红色目标)

R201(第1次攻击所剩下的机体)

辅助机



F22(DISION)、F16 × A(KEITH)

第2次攻击发生条件

第1次攻击的3分钟后

评价标准

第2次攻击的出现及所击落的敌机数目



如果大家在"PAPER TIGER"中最后是一直飞的话，便可加入"GENERAL"。在这一次战斗中，玩者先飞到

敌方的基地，将基地中的“R201”逐一击落，3分钟内将8部“R201”击落。虽然R201不会攻击，但要在3分钟内击倒8部R 201实在不易。3分钟后R201便起飞正式向玩者攻击。同样地玩者先击下所有白色机才对付红色目标。最后的目标自然是司令塔“TOWER”。

夜袭！ GENERAL “PARTNERS”

部队表

敌人(第1次)

POW.PLANT × 4(红色目标)、

R101 × 3、R201 × 4、R701 × 2、GUN × 4、MSSL × 4

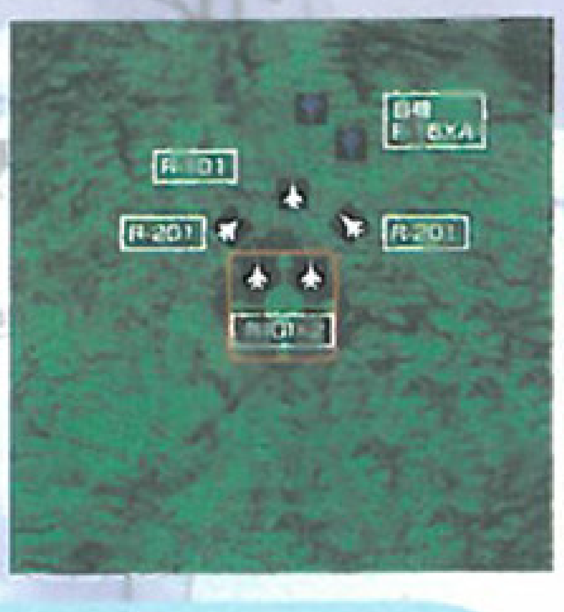
敌人(第2次)

CORE × 1(红色目标)

辅助机

F16 × A(KEITH)

第2次攻击发生条件



必定发生

评价标准

任务完成时间及击落敌机数目

飞机升降法

降落



在特定版面中，会要求玩者作飞机升降。首先是介绍降落，首先玩者飞向目标的跑道，这时通常会有一些空中的灯光引导玩者，之后便一面按L1键减速，一面尽量跟着灯光。当中不断轻推上及减速，到了地面时按紧L1键以及不断轻推上键便可完成降落。(注意有时也要轻推方向键下)

起飞



相比降落飞机方面，起飞便容易得多了。玩者只要在最初按紧加速键，在一定速度后便可按方向键下起飞，容易的地方是比降落时更少发生意外，并且并无一定的时间限制，当然是愈快愈好，是一种容易上手的动作。

隐形敌人！ UPEO “NO CLEARANCE”

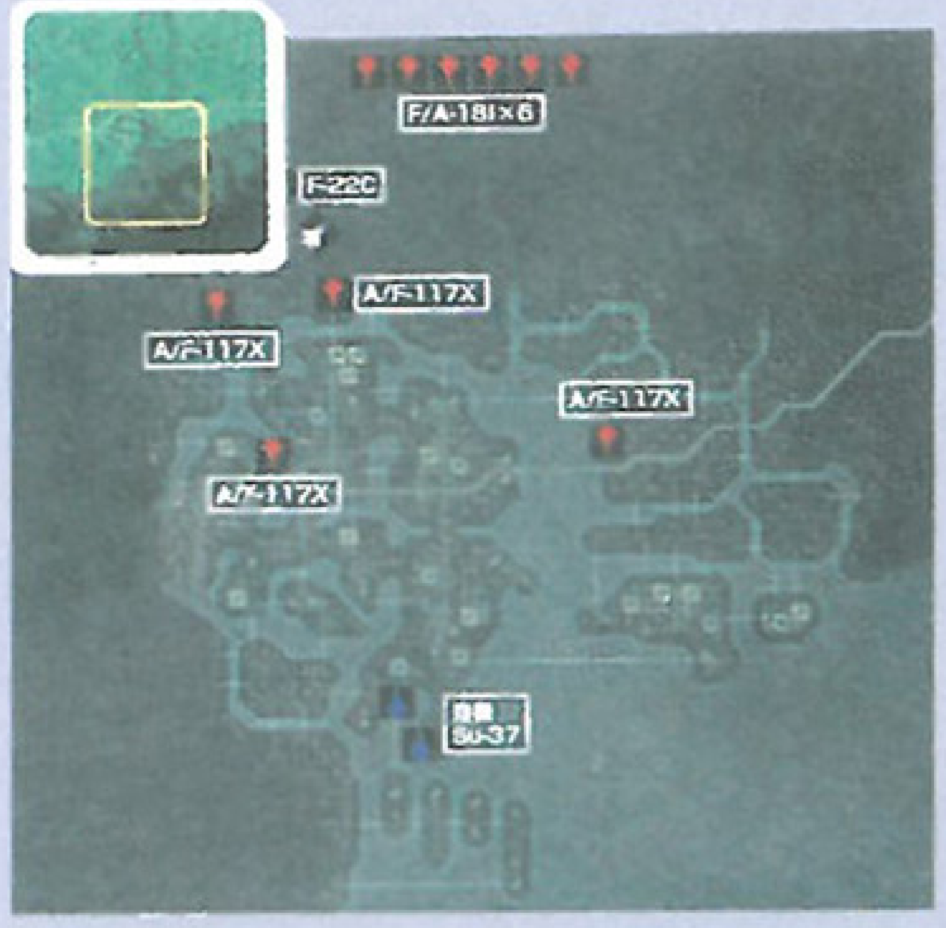
部队表

第一次攻击

A/F117X × 4(目标)

第二次攻击

F/A181 × 6(目标)



辅助机

SU-37(RENA)、GUN × 8、MSSL × 3、HANGER × 4

第2次攻击出现条件

3分30秒内击倒全部目标

评价标准

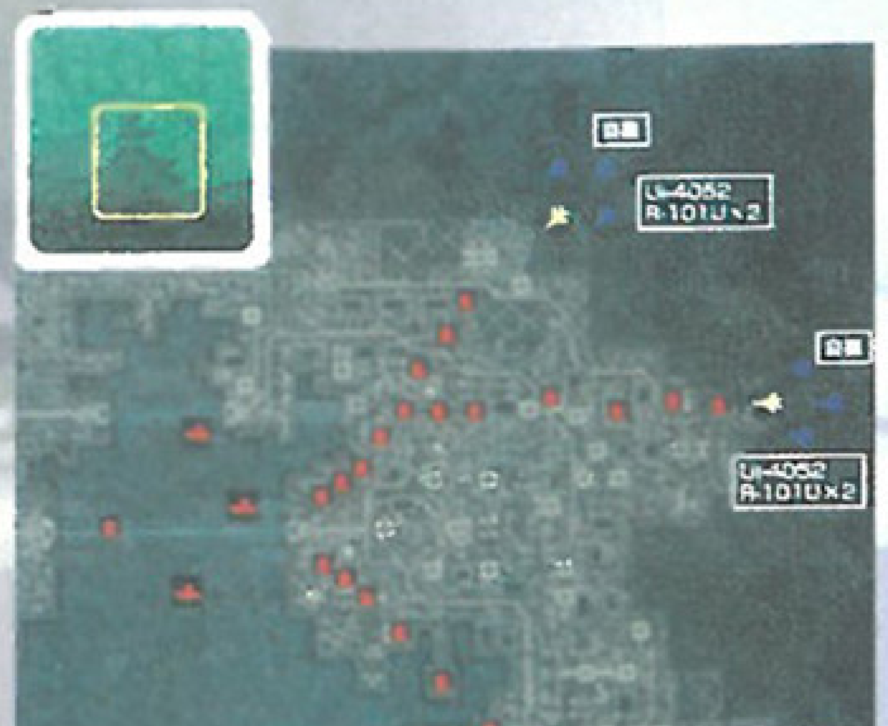
任务完成的时间



刚开始，玩者隐约好象看到RENA的童年，起飞后最初以为没有敌人，但跟随RENA后发现原来是隐形战机A/F117X × 4作怪，这些隐形战机的性能优良，所以并不易对付，在不着急的情况下便可将4部隐形战机击倒。之后便要对付6部F/A-18，这6部战机有心拖延时间，所以要速战速决。任务完成后便降落。

都市袭击！ UPEO (FRAGILE CARGO)

部队表





第一次攻击

北：CHIMNEY × 9、BRIDGE × 1(目标)

东：CHIMNET × 7(目标)

南：BRIDG E × 1(目标)、CHIMNET × 10(目标)

第二次攻击

HYDROFOIL × 1(目标)

辅助机

RIOIU × 2(FIONA、EEICH)

第二次攻击发生条件

必定出现

评价标准

第二次攻击的出现至完成任务的时间

晚上突袭！ GENGRAL “TARGET ACQUISITION”

部队表



第一次攻击

HANGAR × 4、MSLL × 4 GUN × 6 F16 × FU × 2

第二次攻击

F16 × FU × 2、RIOIU × 2 、R201U × 3(目标)、MIG33 × 3(目标)

辅助机

F22(DISION)

第二次攻击出现条件

3分30秒内击倒所有目标

评价标准



第2次攻击的出现，击落数目

在这一次任务中，玩者只可使用F17隐形战机。最初玩者要攻击目标时，没有任何显示。出现了“TARGETED”便算成功。第二次攻击时，由于F117的攻击距离较短，加上速度慢，所以攻击敌人时会较吃力，所以这次战斗是一次持久战。

命运之分野！ UPEO “SCYLLA AND CHARYBDIS”

部队表



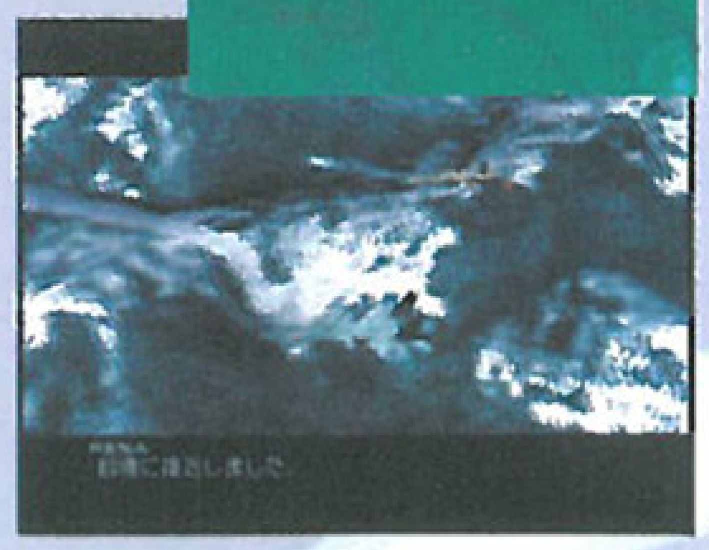
第一次攻击

F/A32C × 5(目标)

第二次攻击

R505U × 1(目标)、R101V × 1(目标)、SU37 × 1

辅助机



R101V(ERICH)、R505U(FIONA)

第二次攻击出现条件

自动出现

评分标准

完成任务的时间

这次的任务十分简单，只需击落五部F/32C。同时要保护R505U，玩者若见到其他敌机接近R505U的话，便向这些战机攻击。因为五部F/A32C速度快，在接近R505U时便容易露出破绽，这时是攻击良机。以上方法的缺点是若动作一慢，任务立即失败。任务完成之后

命运在玩者手上，玩者击落任何一部机以后的路线也不同，最后是空中加油。

假的和平！ GENERAL "TRINTED PEACE"

部队表



ROIOU × 5、R201 × 2、F16 × FU × 2、F505V × 1(目标)

辅助机

F22C(DISION)、FA32(KEITH)

评价标准



击落数目

这次的任务并没有第二次攻击，不过敌人的反应要比以前的快，尤其是那些昔日的同伴，反应可以用A级来形容。玩者只需击落目标F505U便可以完成这次任务。这部F505U的防御力很强，要用3枚导弹才能将其击落。但如果想得到高评价的话，那就变成一场消耗战了。完成任务后，要中途加油。





高空作战！ UEPO "FATES INTERTWINED"

部队表

第一次攻击



R-531 × 4（目标）、R311 × 8（目标）

辅助机

SU-37 × 2 (ERITH、RENA)

第二次攻击出现条件

大约1分30秒后R311的出现

评价标准

是否能攻击所有R-531或任务完成时间

这次的战斗是一次高空作战，首先击落的目标是4部R-531战机。但以高度而言无法与这些战机作战，所以有乱射飞弹的可能性，之后若要对付R311的话，便是时间消耗战，因为只有在控制速度的情况下才可不被敌人发现。"不要死加速"可能是往后的战斗方式。

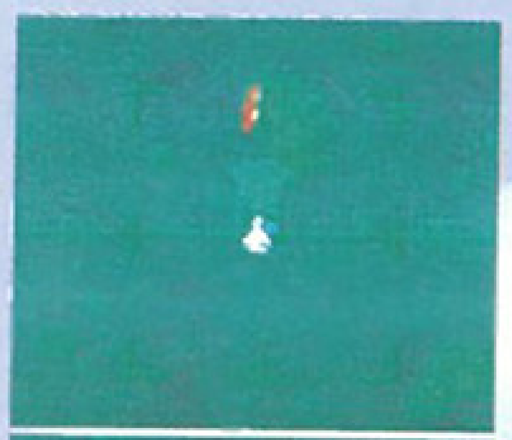




星之作战！ UEPO "Recahing for Stars"

部队表

第一次攻击





ANTLION × 10（目标）、F/A-32C × 3、C17B

第二次攻击

F/A-32C × 3(目标)、F/A-32C × 2

辅助机

SU-37 × 2 (RENA、ERICH)

第二次攻击的出现条件

在两分钟内将所有目标击落



评价标准

第二次攻击的出现以及击落数目



与上一次的战斗相比，这次的似乎简单得多了。要在2分钟内击落10个目标并不难，因为一枚飞弹就可以击倒这个目标，并且可以做连续攻击。如果2分钟内仍未将所有目标击落的话，任务便会有所改变。至于第二次攻击方面，尽量与敌人相距1000－2000左右的距离，这样就较容易击落他们。

RENA暴走！ UPEO "BUG HUNT"

部队表

第一次攻击

NANO-BITE × 24(目标)

第二次攻击

SU-37（目标）

第二次攻击出现条件

自动发生





评价标准

完成任务的时间

在这次任务中，玩者要使用一枚地面炸弹来炸毁所有的地上目标。玩者无需注意距离，只需留意画面下方的瞄准器发射便可，有时甚至可以一次将两个目标击破。需要注意的是目标附近的熔炉，这些会令玩者视野模糊，甚至不能攻击。此外还会使机体受损，所以要尽量避开熔炉，这样比较安全。当玩者将目标击破后，RENA突然身体不适，于是疯狂起来。这时便要制止RENA，向她攻击，由于没有导弹，所以要用机枪扫射。在10分37秒(包括之前的任务)内将RENA击倒的话便可完成任务，否则便会GAME OVOR。至于攻击方法是保持距离，无需高速飞行，距离在700至300之间便可不断的射击。完成任务后可看到RENA的过去。

武装夺回！ UEPO "WAY TICKET"

部队表



F/A-32C × 6、A.TRAIN × 1（目标）

辅助机

SU-37 × 2（RENA、ERICH）

评价标准

击落数目及完成任务的时间



同样地，这关似乎并不是一个难玩的任务，玩者只需要利用机枪将火车击毁便可，所以完成时间最快可达20秒。若想取得较佳的评级的话，便要在5分钟内将所有敌人击倒。但要击落其余六部战机的话并不容易，因为他们会避开所有的飞弹，所以最好与敌人保持距离。

地上爆击弹！ UPEO "PAWNS IN THE GAME"

部队表

第一次攻击

PR.PLANT × 2(目标)、AH-668 × 2、RADARSITE × 7(目标)、GUN × 5、MSSL × 5

第二次攻击



F22 × 4、FA32C × 4

辅助机

UI4053 × 1、R211 × 2(RENA、ERICH)

第二次攻击出现条件

1分30秒后

评价标准

完成任务的时间



这次的任务只可使用一部对地用的爆击机，所以空中的敌人要以机枪对付。这一次任务玩者要在1分30秒内扰乱敌

人。当中玩者要在高空瞄准敌人。与上一次任务一样看著下方的瞄准器瞄准便可，即使进入第二次攻击。玩者只需要将所有地上所以的目标攻击破便可完成这次任务，最后以降落结束。

空中进击战！ UEPO "DAMAGE CONTROL"



部队表

第一次攻击

R103 × 3(目标)、F22 × 6、XFA-36A × 3(目标)、XFA-36A × 3

第二次攻击

F / A32CX2(目标)、R103X2(目标)

补助机 SU - 37X2(RENA、ERICH)

第二次攻击出现条件

3分30秒内将所有目标击倒

评价标准

击落数目

在这次任务中，并无特殊战法，只是一场追击战。在这一次的任务中最特别的是玩者很容易见到太阳，十分刺眼，所以这一次的战斗要依靠雷达，见到锁定目标后就立即攻击。在第二次攻击中，敌人多数集中在一起，所以要对付他们并不难，问题只是攻击时是否会命中而已。



空中舰艇击沉！ UPEO "SPHYRNA"



部队表

UI4053X1(目标)、R103X5、XFA-36AX7

辅助机

SU-37(ERICH)

评价标准

击落敌方数目

这次主要的攻击目标是一艘大型空中舰艇，而且还要攻击数次才能击落，所以并不简单。这艘战舰的攻击范围很广，所以有损伤的可能。如果玩者想专心一些来对付目标的话，便要先对付其他敌机，最后才对付目标。需要注意的是回避要快，因为敌方的命中率十分高。



RENA之翼！ UPEO "BROKEN WINGS"



部队表

R103 × 4、SU-43 × 2、XFA-36A × 6(全是目标)

辅助机

Su-37(ERICH)

评价标准

任务完成时间

从这一个任务开始，完全没有MSSION前介绍，看完故事片段后便立即开始战斗。这一次任务中玩者可见到一部大型飞船，而RENA也在其中，但这并不是一个攻击目标，目标在其他的战机中，所以要以对付其他战机为主。完成任务时出现"TO BE CONTINUED"字样，大家不必担心，这是代表进入下一个任务。



最终一战！ UPEO "A CANOPY OF STARS"

部队表

第一次攻击

SU-43 × 3(目标)、R211 × 3(目标)、BASE × 2(目标)、SU-37 × 3、GUN × 4、NSSL × 3、TANK × 2

第二次攻击

V22b × 1(目标)



辅助机

SU-37(ERICH)

第二次攻击出现条件

自动出现

评价标准

无，因为是最后一关

由于是最后一战，所以玩者可把其它东西抛诸脑后，攻击所有的目标以减低消耗导弹的机会，地面上的目标只是两座大厦，所以十分容易应付，问题只在于空中的战斗机而已。第二次攻击时，玩者只需低飞进入飞机场内将其中的飞机炸毁便可通关。由于对方不会攻击，加上玩者连射导弹，并且可以控制速度，所以玩者通关应指日可待！



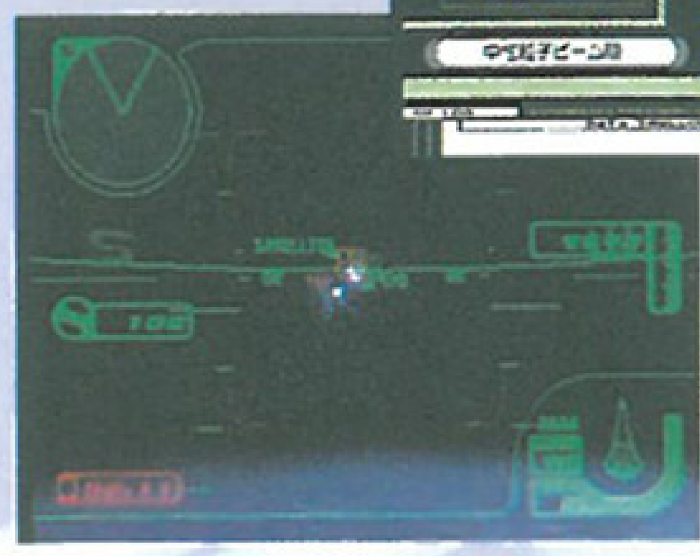
太空作战！ NEUCOM "ZERO GRAVITY"

部队表

SATELLITE × 4(目标)

评价标准





3分钟内将所有目标击落及受伤程度

这次的任务在太空中进行，所以使用的也是宇宙的战斗机，低飞的话如果接触到大气层，便会受伤。4个卫星在不同的位置和高度，所以要了望四周，完成任务后便可降落在地球上。

NEUCOM之力！ NEVCOM "POWER FOR LIFE"

部队表

第一次攻击

RF-12A2 × 2(目标)

第二次攻击

XFA-36 × 2(目标)、BASE × 4(目标)、MSSL × 2、GUN × 4、GROUND TGT × 11

辅助机

R311 × 2(FIONA、CYNTHIA)、R531 × 2、R311 × 3

第二次攻击出现条件

4分钟内将全部目标击破

评价标准



第二次攻击出现及击落数目

如果玩者不在4分钟内击落2部RF-12A2会GAME OVER。所以首要的任务是将两部RF-12A2击落，之后便可到地面上攻击基地。如果能攻击所有敌人的话，便到"GUARDIAN ANGEL"，如果只攻击所有目标，便到太空的"ZERO GRAVITY"。而能否干掉所有的敌人是评分标准之一。



护援！ NEUCOM "GUARDIAN ANGEL"

部队表



F22C × 7(目标)

辅助机

R103(CYNTHINA)、R211(FIONA)

评价标准

完成任务的时间

这次任务的目的，是要护航R808战机，因为这架战机有重要的资料要带回来。玩者只需击落7部F22战机便可完成任务，不过F22战机不容易对付，因为他们会同时攻击R808，所以一见F22接近R808，便要展开攻击。这一次任务中也有飞机的升降。



高速之战！NEUCOM"THE PRIZE"

部队表

第一次攻击

CONVOY × 1(目标)，CARRIER × 4(目标)、F22C × 2, XFA36A × 7，C17B



第二次攻击

HYDROFOIL × 4，CONVOY × 2(全是目标)

辅助机

R103(CYNTHINA)、R211(FIONA)

第二次攻击出现条件

2分钟内将所有目标击毁





评分标准

出现第二次攻击、击落数目，成功保护数目

这一次任务毫无疑问，只需一个"快"字。玩者要保护一个卫星及四艘战舰，再加上要在2分钟内击毁所有目标，绝非易事。玩者开始时可以直冲，先将敌方5艘战舰击破，在进入第二次攻击后才攻击其他敌人，如果我方的四艘战舰及卫星被击毁则立即GAME OVER。所以若玩者心急的话，试试将所有的目标击破。

寻找CYNTHIA！NEUCOM "RESISTANCE"

部队表

第一次攻击

XFA-36 × 6(目标)，SU37 × 10



第二次攻击

UI-4035 × 1(目标)，无数战机

辅助机

R103(FIONA)

第二次攻击出现条件

必定出现

评定标准



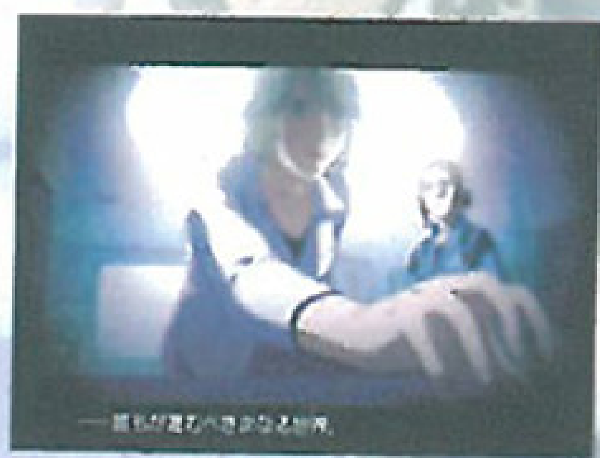
在第一次攻击中是否可在两分钟内将所有目标击倒。



这次任务的难度，就在于玩者能否在2分钟将6部XFA-36A全部击落。在这次的任务中，玩者无需理会其他战机，只要专心对付目标即可。因为在第二次攻击中(会遇到CYNHIA，但不可攻击)。UI-4035会不断放出飞机，所以玩者只需将UI-4035击落便可，如果成功的话便到"RADIO SILENDE"，否则便到"REVENGE"。

新转折点！NEUCOM "UTOPIAN DREAMS"

部队表



RADARSITE × 8(目标)，F15S/MT × 4、MSSL × 2、GUN × 4

辅助机

R103(CYNTHIA)、R103(FIONA)

评分标准

任务完成的时间

在这一次任务中，玩者要再作一次"人生抉择"了。在这一次任务中，玩者要将8个卫星落。与此同时，还要将其他敌人击倒，因为敌人会不断向玩者瞄准发射飞弹。在任务完成后若跟CYNTHIA的话便会加入"DUROSOROS"组织，相反跟FIONA走的话便可继续在NEUCOM。前者会在空中进入航空母舰，后者则要降落。





与UI-4053对决！SILENCE

部队表

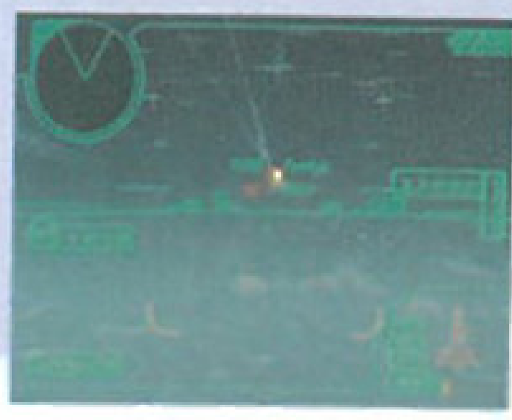
第一次攻击

UI-4053 × 1(目标)

第二次攻击

SU43 × 3、XFA36A × 1(全是目标)

R103 × 1(CY T HIA)





第三次攻击

R103 × 1(CYTHIA)

辅助机

R103(FIONA)

第二次攻击出现条件

击落UI-4053后



评价标准

任务完成的时间

在这一次任务中，因为要对付的只有UI-4053，所以可以集中精力，这样会比较容易。在此之后，会有4部战机出场，虽然它们的实力不如UI-4053，但是也不容低估，再加上数量较多，还是要努力应付的。这次任务多了"第三次攻击"，只有一部战机。不过机师是CTHIA，需要有一些耐性。



背叛！OUROBORDS "REALITY DISTORTION"

部队表

第一次攻击

R101U × 2(目标)、SU37 × 2(目标)、TANK × 9(目标)、MSSL × 2、GUN × 3

第二次攻击

SU43 × 6(目标)、SU37 × 2(目标)、BASE × 2(目标)、TANK × 4、GUN × 4

辅助机

R103(CYNTHINA)

第二次攻击出现条件

必定出现



评价标准

这次的任务以对付一些地面上的战车为主。由于敌人众多，所以攻击较费时。由于地面上的战车也向玩者攻击，所以要留意敌方的攻击，一见有飞弹射过来立即回避。在第二次攻击时，由于有众多战机，所以不能正面硬碰这些战机，要在远方慢慢接近敌人才攻击。



幻影！ OUROBOROS "PURSUIT"

部队表

X49 × 1(目标、RENA)



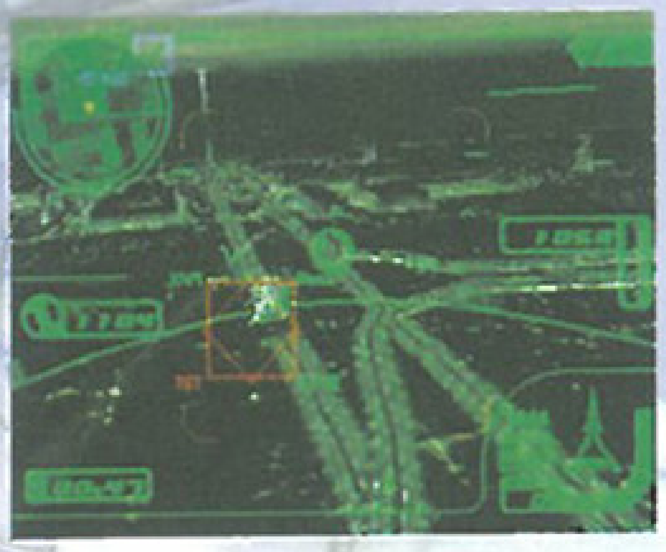
辅助机

R103 (CYNTHINA)

评价标准

X49的击落时间

表面上这次战斗只有一个敌人，但这部X49的速度极快，一见到目标一定要同时射出飞弹，否则难以击中。大概击中三枚飞弹后便可过关。这一次战斗要注意不可飞得太高，否则便会有撞死的可能，应在低空作战。



决断错误！ OUROBORO "SCOUNTERREVOLUTION"

部队表

第一次攻击

S.WARSHIP × 3(目标)、CARRIER × 1(目标)、XFA36A × 8



第二次攻击

UI-4053 × 1(目标)、R103 × 4

第三次攻击

UI4054 (DISION 目标)

辅助机

R103(CYNTHINA)

第二次攻击出现条件

3分钟内将目标击倒

评价标准

第二次出现及击落数目。

在这次战斗中可以先击倒部分敌人，再对付其他目标。击倒所有敌人之后，UI-4053再一次出现，玩者一定要先击倒部分其他敌人之后才对付这架大型战舰UI-4053。UI-4053被击破后，DISION便会驾驶着UI-4054离开，这时只要瞄准攻击时不断地发射飞弹(4枚)便可以比较容易地将UI-4053击落。



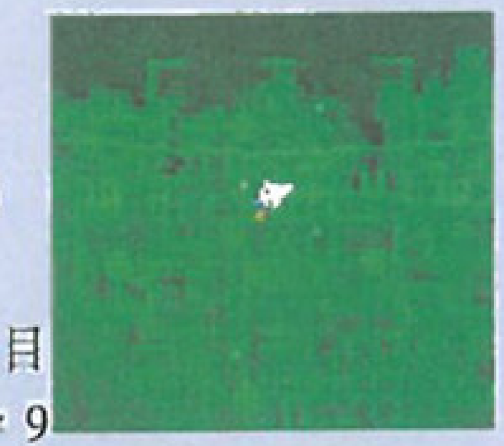


最终地面作战！ DUROBOROS "SELF AWARENESS"

部队表

第一次攻击

X49(RENA、目标)



第二次攻击

AEON.GEN × 10(目标)、GUN × 10、MSSL × 9

第三次攻击

X49(RENA、目标)

辅助机

R103(CYNTHINA)

首先玩者要与RENA的X49对战30秒(但难以攻击)，之后便要攻击"AEON.GEN"。AEON.GEN四周有防护墙，所以要在中间的空隙中才可发射飞弹攻击，由于这些AEON.GEN会不断向天空发射激光，所以不可正面硬碰，应从侧面攻击。将所有AEON.GEN击破后，便再一次与X49决战，战斗方法和前一次差不多。





高空再战！ NEUCOM "REVENGE"

部队表

SU43 × 2、R103 × 2、XFA-36A × 6、UI-4053 × 1(目标)



辅助机

R103 (FIONA)



评分标准

击落数目及完成任务时间

在这次的任务中，玩者可以只击落目标UI-4053，这样可以快些过关。这次的敌人也很多，一定要先击落其他战机再来对付UI-4053。与之前一样，分别攻击UI-4053的4个部位，击落它后，将会有2部战机进入一个隧道里，这时需要击落它们。



高空的敌人！ GENERAL "STRATOSPHERE"

部队表

R-531 × 6(目标)、R311 × 8

第二次攻击

R311(目标)



辅助机

F22C(DISION)、F/A32(KEITH)



第二次击出现条件

30秒后

评价标准

击落数目



在完成游戏其中的3个部分之后，这一次返回GENERAL一方。这次要高空作战，目标是6部R-531。30秒后进第二次战斗，这时有两个选择，可以选择击落所有的R-531，也可以选择击落R311，不同的选择会有不同的路线。需要注意的是因为这次作战用的战机速度很慢，所以要想对付R-311会比较困难。

航空技术！ NEUCOM "TUNNEL VISION"

在这一次的任务中根本没有敌人，主要是考验玩者驾驶战机的技术。在这一次任务里，玩者要留意关闭闸口的时间，所以要控制头一段的速度。其后会有一些分支路和转弯。走狭路时要小心，要放慢速度，不过选择走哪一条路不是问题，这次任务的评价标准是完成任务的时间。





生死决！ NEUCOM "SOLE SURVIVOR"

部队表

第一次攻击

X49(RENA、目标)

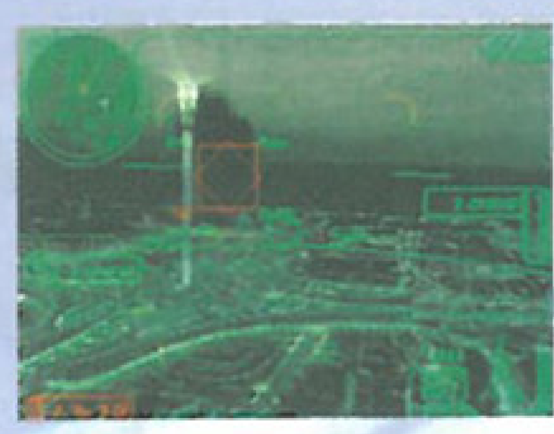
第二次攻击

UI-4053(DISON、目标)

辅助机

R103 (FIONA)

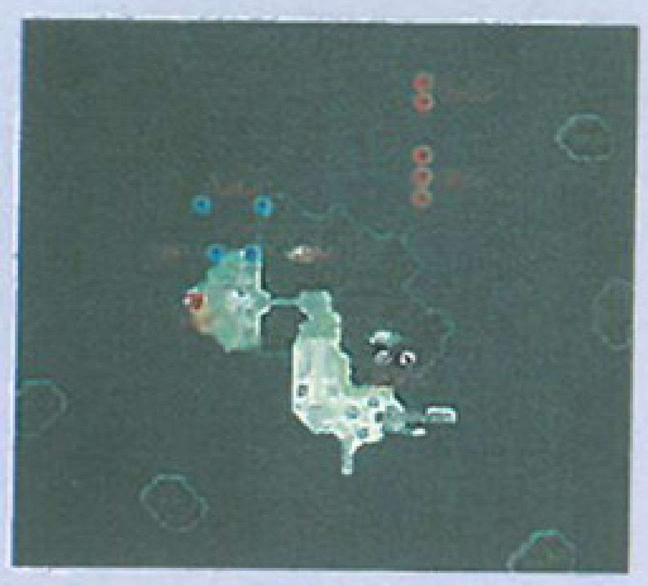
终于以到了最后一关了，这一关虽只有两架敌机，但并不容易对付。首先对付RENA，由于动作快所以难以捕捉。每分钟的30秒都会扰乱玩者。当RENA的X49被击落后，便要对付





DISION3。DISION的UI4053行动极迅速，时常在玩者后面攻击。所以玩者应离开DISION一段距离，再冲向UI-4054作飞弹攻击，数枚飞弹攻击下UI-4054便可被击落。

敌袭基地！GENERAL "TECHNOLOGY TRANSFER"



部队表

第一次攻击

R-211 × 2(目标)、R-201 × 3(目标)、GUN × 5(目标)、R-201 × 2、SU37 × 2

第二次攻击

R-352 × 1(目标)

辅助机

F-22C(DISION)、C-1713 × 2、ANTLION × 5

第二次攻击出现条件

将所有目标击破后

评价标准

击落数目及能否击倒R-352



相比以前介绍的一次任务，这任务便简单得多。玩者首先要将所有敌人击倒，注意的是要保护ANTLION和小心被敌机带离基地，免得赶不及攻击R-352。进入第二次攻击后，玩者无需理会太多，一直向着R-352的方向直飞，连射所有飞弹向R-352攻击。

高速强袭！GENERAL "WELCOUNING COMMITTEE"





部队表

第一次攻击

R-808 × 1(目标)、R211 × 3(目标)、R102 × 6、R102 × 1、R-701 × 2

第二次攻击

TOWER × 1(目标)、GUN × 2、MSSL × 4

辅助机

F/A-32C(KEITH)

第二次攻击出现条件

1分30秒后

评分标准

能否在1分30秒内攻击所有目标及击落数目

这一次任务较为特别，玩者必须在1分30秒(即没有敌机降落前)内，将4架敌机击落。否则即使在第二次攻击时击落了什么敌人，都只会得到D级而已。所以玩者应以4架目标战机为重，见到哪一架降落便先将其击落，有空时





才对付其他敌机。其中以CYNTHIA(白雪公主)的R103最难应付。

峡谷作战！GENERAL "CLAUSTROPHOBIA"

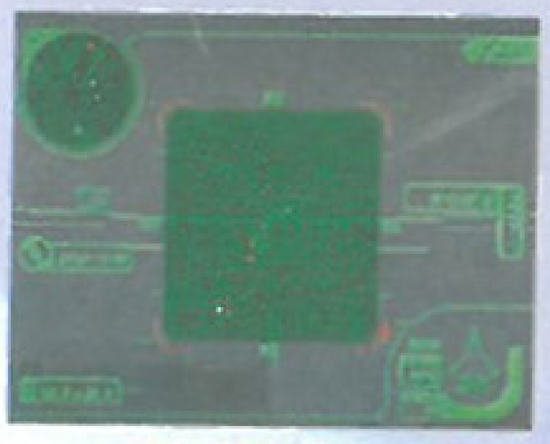
部队表

第一次攻击

BASE × 8(目标)、GUN × 2(目标)、R-102 × 3、R-201 × 2、R-701 × 3、GUN × 7、MSSL × 4、BASE × 6

第二次攻击

IRBM × 1(目标)



辅助机

F\A-32C(KEITH)

第二次攻击出现条件

6分钟后

评价标准

击落数目及6分钟前将所有目标击倒

这次任务的天气和地形都十分恶劣，不但地面是狭窄的山谷，而且还有浓雾，攻击两个GUN时难度更高，操作时要时常急速上升。如果不能在6分钟内击破所有目标，便会出现"IRBM"战机，这种战机只有使用机枪才能击落，但是评级却大大降低。



新转折点！GENERAL "DILEMMA"



第一次攻击

SUBMARINE × 3(目标)、CONVOY × 3(目标)、R102 × 1、R-211 × 10、R201 × 2、R-701 × 8

辅助机

F-22(DISION)、F/A-32(KEITH)

评价标准

击落数目及任务完成的时间(9分钟内)

再次需要玩者做出抉择了，这一次的任务是要击沉基地内的舰艇，需要注意不能在基地久留，射完飞弹后立刻急速上升，一个不小心便会撞机。任务完成后，玩者便要决定是否跟着DISION。跟着DISION便会加入"OUROOROS"，反之则会留在"GENENAL"。





重遇DISION！GENERAL "HEART OF SERPENT"





部队表

UI-4053 × 1(目标)、XFA-36A × 6、Rr103 × 2、SU-43 × 2

第二次攻击

X-49(RENA)

辅助机

XFX-36A(KEITH)

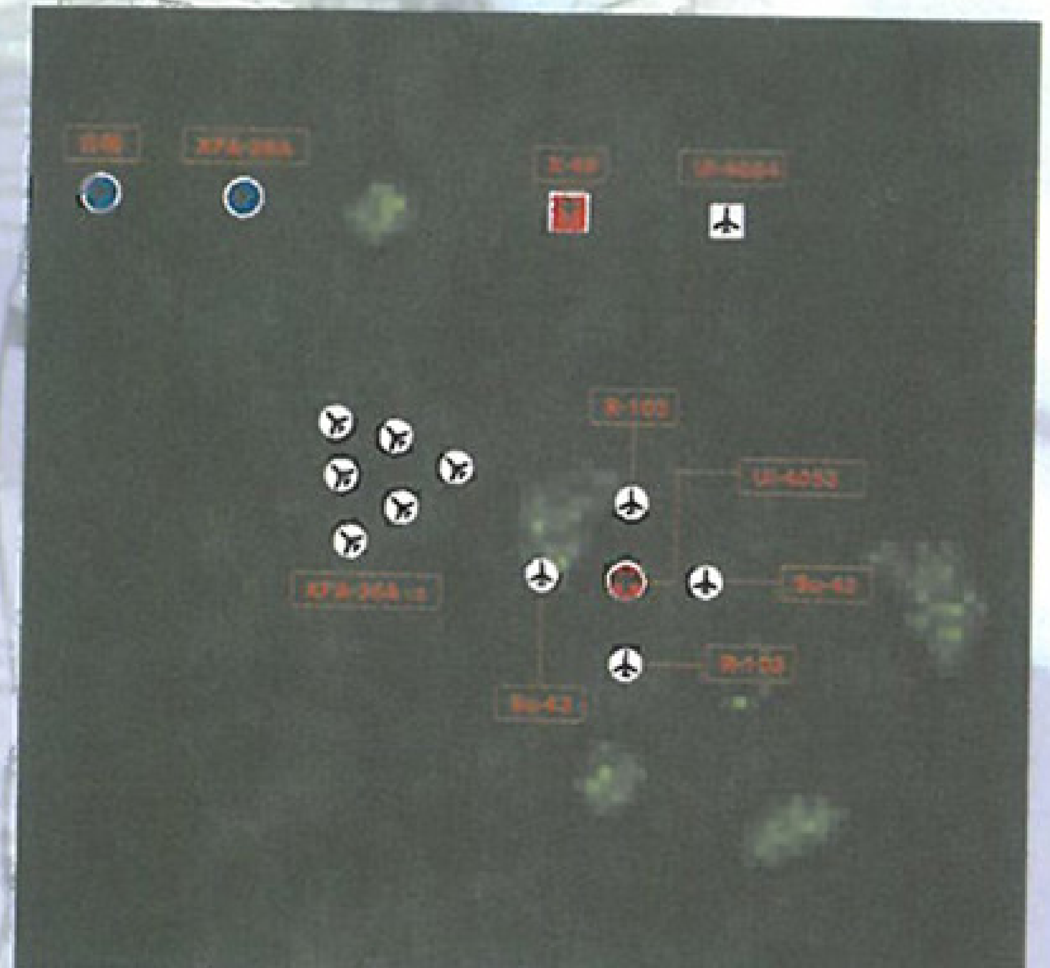
第二次攻击出现条件

第一次攻击后

评价标准

击落数目

在这次的战斗中，空中母舰UI-4053再度登场。击败所有敌人后，X-49出现，因为其速度十分惊人，现在只能使它重伤(在三分钟内)，不能将它击倒。成功的话便可到"GEOFRONT ATTACK"，反之便会直接到"GASUATTIES OF WAR"。



空战竞赛！GENERAL "BETRAYAL"



部队表

第一次攻击

R-101 × 5、R-102 × 5、R-103 × 6、R-201 × 5、R211 × 5

第二次攻击

CARRIER × 2(目标)、CONVOY × 4(目标)、GUN × 4、MSSL × 4

辅助机

XFA-36A(KEITH)

第二次攻击出现条件

第一次攻击终了后



评价标准

能否在战斗中击落比 KEITH 多的敌机。

这次的任务由于敌人很多，所以KEITH会成为帮手，同时这次也会是一场竞赛。玩者必须要比 KEITH 击落的敌机数目多，否则不能取得高级数。在第二次攻击时，玩者便可以慢慢来了，可先将所有敌人击倒后，才攻击目标。



打破结界！ GENERAL "GEOFRONT ATTACK"

部队表

TIMER × 10(目标)、X-49 (RENA)



辅助机

XF-36A (KEITH)

评价标准

任务完成时间

这是游戏后半部分中较为容易的一次任务。玩者必需使用机枪将所有TIMER击破，并且要高速进行。因为在中段X-49会发射一些光线，攻击力虽然不高，但也不可忽视。至于玩者是否将X-49击落，还是由玩者自行决定较好。值得留意的是最后一架TIMER比较坚固，得多攻击几次。此外不可飞得太高。



翼之恶魔！ GENERAL "CASUALTIES OF WAR"

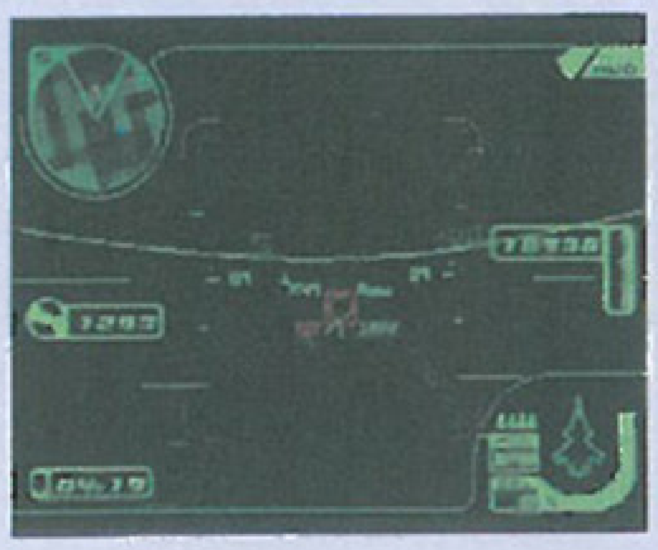
部队表

X-49(目标)、R-103 × 2，SU-43 × 2、XFA-36A × 2



第二次攻击

UI-4054



辅助机

XFA-36A (KEITH)

第二次攻击出现条件

击破目标后

评价标准

击落数目

这次任务中最难对付的就是 X-49 和 UI-4054。X-49攻击力虽然不是很强，但速度很快，需要追击；UI-4054则能攻能守，属于全能型"选手"，需要花较长时间才能将其击落，也可以采取追击的方法。

顽强的意志！ OUROBOROS "THE ORIENTAITON"

部队表

第一次攻击



FREEWAY × 8（目标），BUILDING × 2(目标)，SU-43 × 6，R201U × 4，V-22B × 5，GUN × 4，MSSL × 2

第二次攻击

V-22B × 3(目标)

辅助机

UI-4054(DISION) UI-4053

第二次攻击出现条件

第一次攻击时将所有目标击倒

评价标准

击落数目以及能否在第二次攻击后在1分30秒内完成任务。首先玩者先将所有目标击毁，由于目标是一些地上的建筑物，所以十分容易对付。要留意的是其它的敌人，因为他们会趁玩者攻击目标时偷袭。进入第二次攻击时，玩者只要攻击3部V-22B即可，并且只需1枚飞弹便可击落。如果没能在1分30秒内将3部V-22B击落的话，便到"LIGUDATION"；相反地便直接去"ARCHNEMESIS"。



8大战斗机的死斗！ GENERAL "GEOPELIA"



部队表

XR-900 × 8(目标)

到了GENERAL部分的最后一战，玩者要使用XFA-36A来对付8部先进的XR-900，XR-900性能极高，所以在最初的时候根本无法将它们击落，不过大约在1分30秒后，玩者就可以使用XR-900来攻击它们。由于机体性能相同，实力相当，因此比较容易应付，不过由于敌机速度较高，要想击落它们的话，就得跟它们比一比速度。





NEUCOM的最期！ OUROBOROS "LIGNIDATION"

部队表

第一次攻击

SUBMARINE × 6(目标)，R-103 × 10、R-211 × 4、S.WARSHIP × 2、GUN × 4、MSSL × 4

第二次攻击

SAM × 1(目标)



辅助机

UI-4054 (DISION)，UI-4053

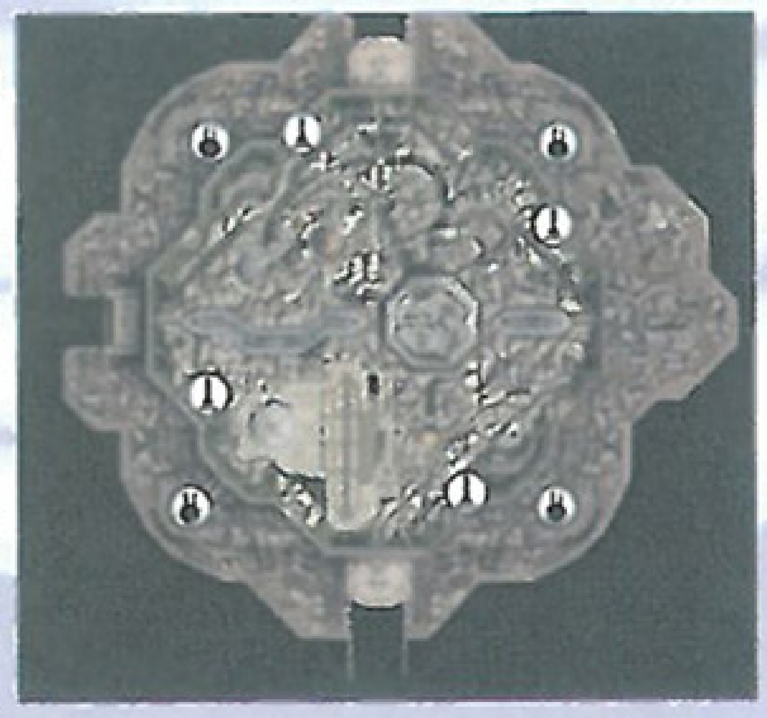
第二次攻击出现条件

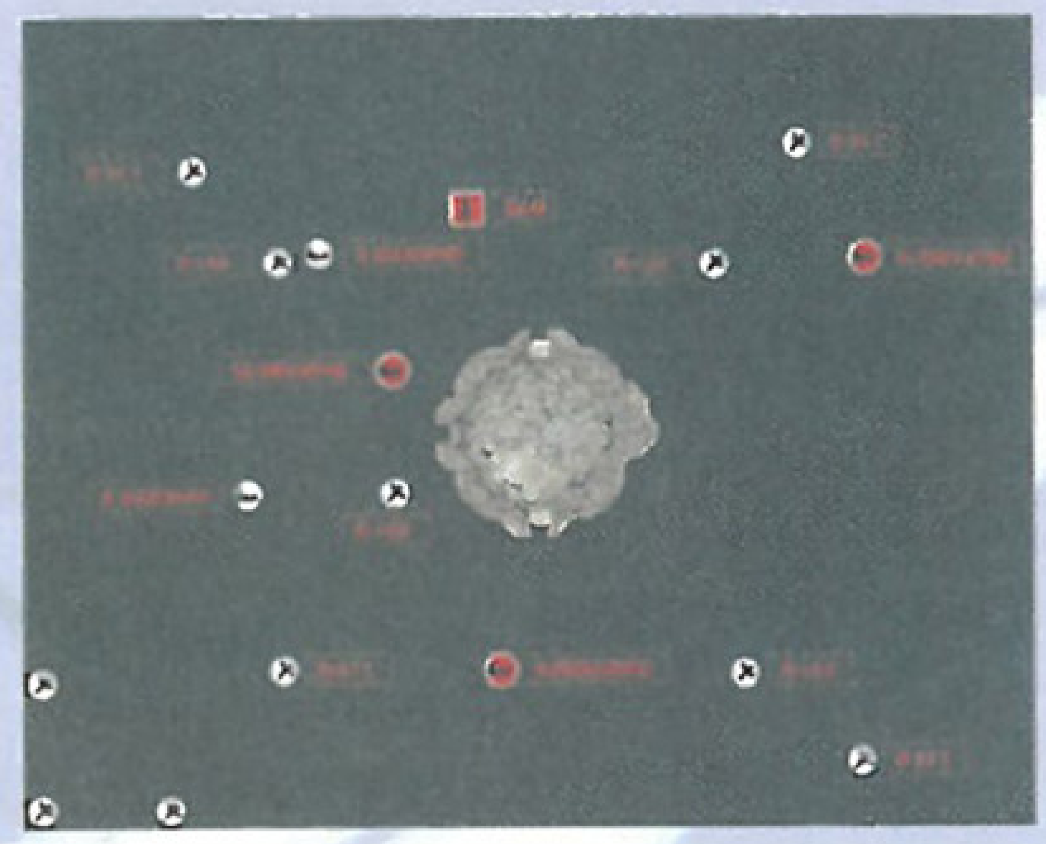
第二次攻击中击落所有目标

评价标准

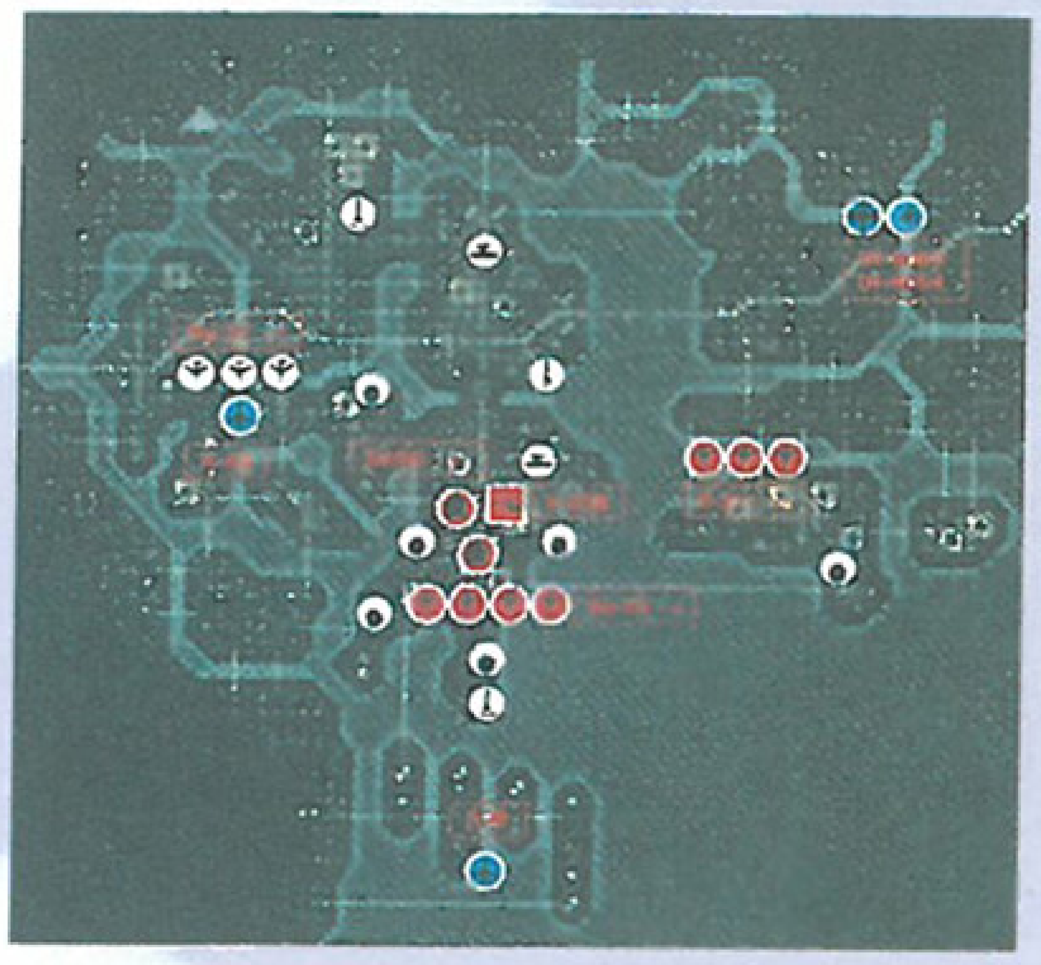
击落数目及能否击落SAM

在这一次任务中首先要将敌机击落，因为如果先攻击目标的话，便会时常被其他敌机攻击，以至受伤，机体如果受伤较重的话，很可能完不成任务。第二次攻击的主要目标是"SAM"，这时玩者只需用机枪便可击落"SAM"。





回到UPEO！ OUROBOROS “ARCHNEMESIS”



部队表

第一次攻击

SU-43 × 4(目标), R-211 × 3(目标), BASE × 2(目标)、SU-37 × 3, GUN × 6, MSSL × 3, TANK × 2

第二次攻击

V-22B × 1(目标)

辅助机

UI-4054(DISION)、UI-4053、X-49 (RENA)

第二次攻击出现条件

攻击所有目标后



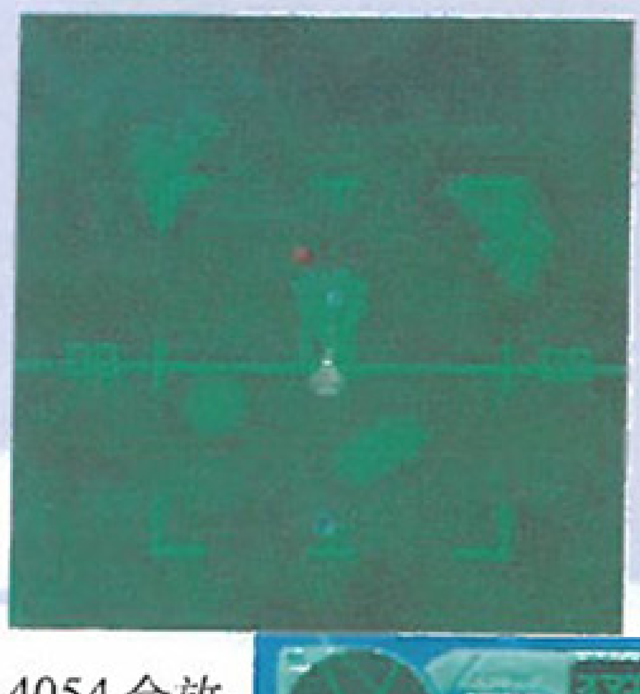


评价标准

击落数目

先攻击所有的敌人，再慢慢收拾红色的目标，在敌人全灭后便与“UPEO”的最后一战一样，飞往下方的机场攻击V-22B，这一次战斗必须一次完成，否则要从头再来。

1对1最终对决！ OUROBOROS “ELECTROSPHERE”



令人激动的时刻来到了，辛苦战斗全为这最后的关键任务，这次只有一架敌机，是DISION的UI-4054，和前面一样，在中途UI-4054会放慢速度，这是最佳的攻击时机，放手去干吧！第二战会





在“电子空间”中进行，这时玩者的视野会比较模糊，操作时要依赖画面上方的雷达，战斗方式与前面大致相同。

决战前夕！ OUROBOROS “MEMORY ERROR”

部队表

第一次攻击

X-49(目标)，XFA-36A × 5，R-103 × 3，SU-43 × 2



第二次攻击

UI-4053 × 1 (目标)

辅助机

XFA-36A (KEITH)

第二次攻击出现条件

第一次攻击时间击破目标后

评价标准

击落数目

这是玩者最后一次需要对付一大堆敌人的战斗。先将阻碍玩者的敌人全部击毁，然后再对付RENA的X-49。攻击方法同以前一样，中途当RENA与KEITH相遇后，猛攻X-49，便可大功告成。击落X-49后，会再遇上UI-4053，至于攻击方法嘛，同前，笔者就不再罗嗦了。



OUROBOROS ENDING 1









OUROBOROS ENDING 2





NEUCOM ENDING









UPEO ENDING









General ENDING





连续几日的奋战，似乎真正体验到了在空中飞翔的乐趣，好像我在圆一个儿时的梦。于是每日的梦中，都会见到那个正放着模型飞机的我，还有周围一群童年的玩伴，又一次品尝到那种无拘无束的快乐。长大以后，虽然依然有那种梦想，不过已被凡间琐事坠住了翅膀，似乎再也飞不起来了。电子游戏成为了我另外一双翅膀，帮我重温一个又一个的梦想，带给我放松的日子、放松的心情，更好地生活、工作。

你呢？是否曾有过和我一样的心境，你能告诉我们吗？

有什么秘技和心得，请可以写信告诉我们，期待与你们的交流！！！





格 兰 蒂 亚

PS	RPG	CD-ROMX2
	SNK 发售日:已发售	备注: 对应POS和震动手柄

SS上的RPG名作《格兰蒂亚》终于登场PS，各位PS的机主终于可以一试名作了。就算原来玩过SS版的玩友，也不妨再玩一下PS版。因为这一次会加入一些新剧情和新事件，画面也有所更新，魔法场面会比以前的更精彩，另外游戏还会对应POCKET STATION。

因为是原来已有过的游戏，所以这次只为大家简介一下游戏背景，系统和整个游戏的流程。

故事背景

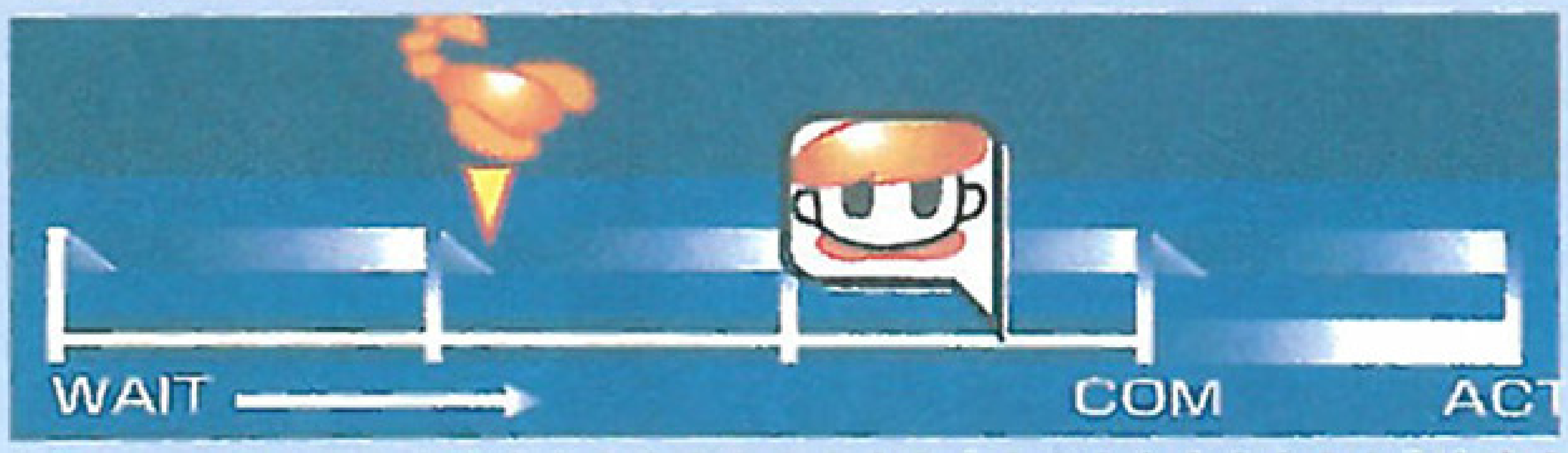
在120年的大航海时代，发现了被称之为“世界之尽头”的墙壁，从此进入了以铁和蒸气为象征的工业革命时代。这时有很多位冒险家——去找寻传说中的天使都市，可是始终没有一位成功。后来随着科技的发展，人们都过着舒适安逸的生活，已很少有人想去实现这个冒险的梦想了。

出生于冒险世家的“杰斯加”(游戏主角)是一名14岁的少年，由于受家族的影响，自小就向往着冒险，而且有时还带着青梅竹马的小妹妹“素儿”一块去冒险，不过每次都是漫无目的地乱走，因此常常受到母亲的责骂。直到有一天他碰到了博物馆的馆长，他得知杰斯加热爱冒险而又对古代文明感兴趣，于是便推荐他去进行“沙鲁多遗迹之旅”，第二天杰斯嘉便带着亡父的遗物“精灵石”踏上了冒险旅程，故事由此展开。

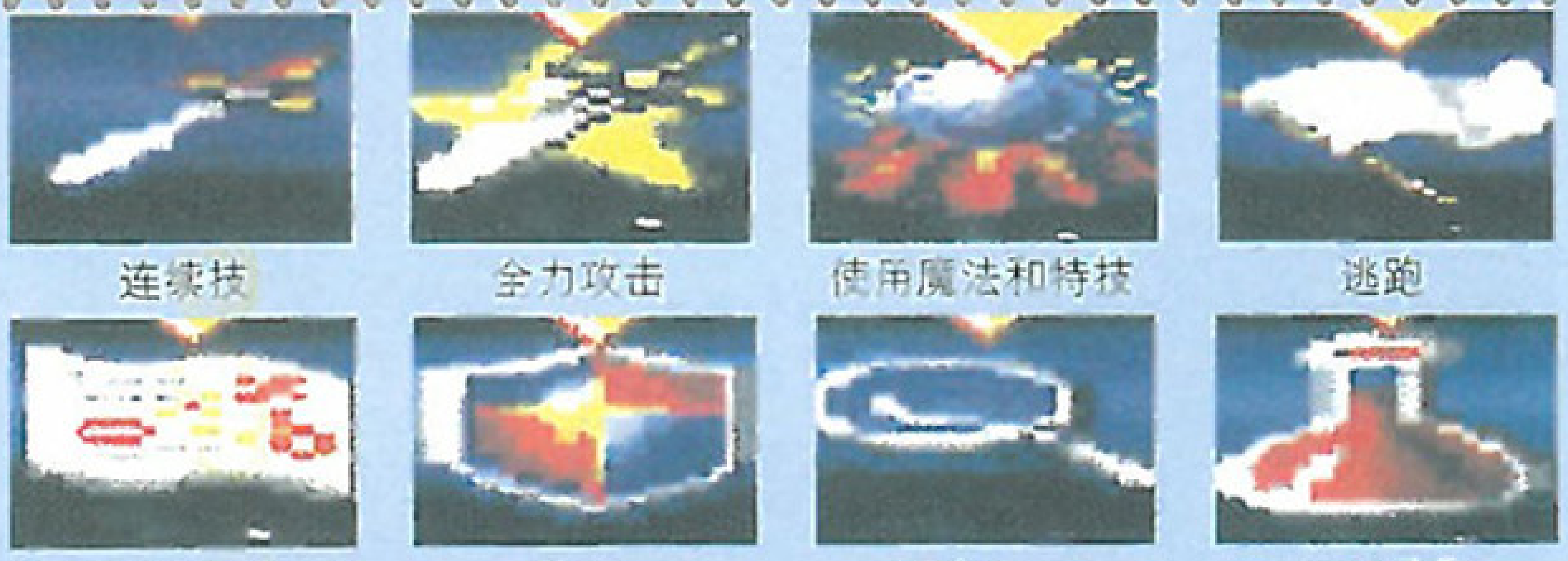
战斗系统

行动棒须知

当游戏进入战斗状态时，在画面的右下位置会出现一条行动棒，这条行动棒在战斗中是最重要的，因为每当输入指令时都要依据这条行动棒来行动。在行动棒上会出现角色的图样，当角色的图样从WAIT移动到COM时，玩者便可以开始输入攻击的指令，而这画面会停下来让玩者选择，当指令输入后，该角色的图样便会在行动棒上再次移动，到达ACT时，之前所输入的指令便会开始行动，不断循环地进行。除了我方的角色会在行动棒上显示出来之外，敌方的也会显示出来，所以还要留意敌方的攻击时间。在这条行动棒上如何把握适当的攻击时间是取胜的关键。



战斗指令



连续技　全力攻击　使用魔法和特技　逃跑

选择自动战斗时的行动　防御　调查敌人　使用道具

游戏流程指南

巴姆港

北巴姆　靴摊
与菅谈一谈　渐淦开始寻找遗迹。
巴姆港
在港口内的房屋后方可取盾牌
巴姆中心
在水道的旁边可取得光之水壶
北巴姆
与菅交谈
北巴姆，菅之家
发现宝箱并与菅的母亲交谈
北巴姆，地下酒场旁
与菅的弟弟交谈，然后再寻找钥匙的下落。
北巴姆，菅之家
打开宝箱，取得木剑一把
北巴姆，去菅那里
南巴姆，海猫亭
与母亲莉莉交谈和一起吃饭
南巴姆，巴鲁纪念博物馆
与馆长谈话，查看光翼之像，然后再与馆长交谈取得介绍状。



玛鲁拿街道

沙鲁多遗迹
沙鲁多遗迹的闸门前
将介绍状给闸门前的守卫查看。
沙鲁多遗迹的周围
看见三位女军人在谈话。
沙鲁多遗迹的入口
与三位女军人交谈。
沙鲁多遗迹内部

回到巴姆港

南巴姆，海猫亭
与母亲莉莉交谈。
巴姆港
在港口向船员打探情报。
北巴姆，酒吧前
与洒吧老板娘谈话。
巴姆港
向酒吧职员索取钥匙。
北巴姆，酒吧前
把钥匙交给老板娘。
北巴姆、酒吧里
与酒吧里的所有人谈话。
南巴姆，
火车站、去乘坐火车

尼克矿山

真的家
和真谈话，当中可了解到执照的条件。
尼克矿山内部

巴姆港

南巴姆、海猫亭
和母亲莉莉一起吃饭
巴姆港
和闸口前的人谈话，在船的跳板前和船员谈话，坐渡船

渡船

船员室
和出入口处的船员谈话
甲板
和素儿谈话，然后再和船长谈两次
船员室
拿取船室的钥匙
甲板
和甲板的打扫员谈话，然后开始打扫。
船员室
和船员谈话然后睡觉。
甲板
打扫甲板，听取一下与冒险者有关的事。
船员室
再睡一会儿。
甲板
菲娜第一次出现，接着和他谈话。
船长室
听菲娜和船长的对话。
甲板
幽灵船出现，和菲娜谈话，然后爬绳前往幽灵船。



新巴姆

冒险者协会
首先和接待员谈话三次，和柏干谈话两次，然后两次与接待员谈话。

玛莉露之山道

菲娜的家
菲娜出现
菲娜家的附近
与柏干谈话，然后和陈先生战斗。



菲娜的家
杰斯加醒来。

新巴姆

教会
教会后面的仓库，里面有地下水道可通到教会。
菲娜的家
与菲娜谈话，她便成为你的同伴。

兰古露山脉

多姆遗迹
多姆遗迹之路
发现亚人之子尼姆，以及嘉拉路军登场。
菲娜的家
替亚人之子看病，到药草之山取红色的药草，但事后被嘉拉路军捉住

嘉拉路军基地

大牢之中
走出牢房后与菲娜交谈，进入控制室取得钥匙，再次被捕。
大牢之中
与莲交谈后，取得钥匙后逃走
兵房
借油桶爬进风口，并探听闸门的密码
地下仓库
救出尼姆，走出地面后乘军用列车逃走。

军用列车

发现敌人追踪，向车头前进，切断连接车身的机关



雾之机海(西侧)

和尼姆谈话

乐古村

村长的家
与村长谈话两次。
尼姆的家
和尼姆的母亲谈话
光神的山
村长的家
和村长谈话。
尼姆的家。
在这里住一晚。
光神的山
加拉路军入侵，与莲争夺光神之石。

雾之树海(东侧)

世界之果
飞龙之谷
发现佩儿，跟随着她便可找到素儿，接着还会结识

达多村

入口
与加当分道扬镳。
旅人之馆
与基度会面，休息后突然下起怪雨来，稍后会再遇加当。
海岸
听长老说话。
雨月之山

达多村

海岸
与长老谈话，把勇者之叉插在飞龙之坐上，在得到勇者之腕轮后，便会从嘉当口中听到与遗迹有关的谈话。



拉玛山脉

金宝村
村长的家
与村长谈话
欢迎之营幕
始欢迎宴会，之后杰斯加和菲娜被弹到火山之上。
金宝村
欢迎之营幕
召开宴会
离岸小岛
看见远方有大群精灵
客人之宿
和同伴们一起吃饭。
村长的家
与村长谈话两次

海岸码头
乘船去双子塔。
双子塔
金宝村
海岸码头
在此可知道要渡过人鱼之海时，必须要借助达多村村长的智慧才行。
村长的家
和村长谈话
达多村
村长的家。
听神隐之丘及转送之玉的事。
艾露玛医院
素儿因发烧倒下，其余三人前往神隐之丘。
神隐之丘
达多村
艾露玛医院
和素儿谈话
神隐之丘
素儿利用转送之玉返回巴姆
达多村
宿屋
和加当交谈。
飞龙之谷
加当的家
与加当战斗。
达多村
码头
和艾露玛谈话，然后乘船前往人鱼之海。



海龙船

与菲娜交谈，在海上会救起一位少女。
海贼之岛
海龙船
和菲娜谈话。

未开之森

再次遇上基度，与拉宝和他的伙伴发生误会，事后与拉宝成为同伴。
卡芙里
长老的家
和长老谈话。
石之森
祸之塔



军之仓库

与美露达战斗，战胜她后会成为同伴。
研究室
到三位女军官谈到一些与格尔雅有关的事情。
卡芙里
村口
和村长谈话。
拉宝的家
和同伴一起吃饭。
广场
和菲娜谈话。
村口
与加拉路军战斗，之后莲会变成光翼人消失。
拉宝的家
在屋外会遇上村长，再次与他谈话。

芝鲁沙漠

梦幻之城和战士墓地的情节是不会对故事有影响的
者可在此地战斗来提升等级。
芝鲁巴顿街
宿屋
在门口看见有人争执。
酒店
与同伴一起共进晚餐。

沙伯拿原野

魔导之塔的情况象梦幻之城的一样，可由玩者自行决定
是不是要进去。
布利兰高原
兰路村
牌坊
遇见美露达的丈夫达连。
达连的家
和同伴一起吃饭。
迪连的家

和迪连谈话。
多连的家
和多连谈话。
前之村
在多连的旧居找回知识之角
兰路村
多连的家
替多连装上知识之角并和他谈话
芝鲁巴顿街
中央水池
会遇见一个小孩并和他谈话
长老的家
和基度谈话。
中央水池
将智慧之钱币镶在第三颗眼睛的中央



芝鲁巴顿神殿

古兰多鲁
飞行战舰
控制室
与三位女军官战斗，然后将控制室破坏。
司令室
与巴鲁将军谈话。



兰路村

达连的家
和达连谈话。
多连的家
和与多连谈话。
虹之山
山顶
将智慧之钱币掉落泉水里。

亚兰特空中神殿

礼拜堂
遇见好多和莉迪相似的人。
教王之间
遇到真正的莉迪并且成为了同伴。
沙伯拿原野
路丝都山脉

军事基地

秘门
遇上连和苗伦。
卵之间
和巴鲁将军决战。
浮游战舰
控制室
和苗伦谈话。
军官的帐篷
和菲娜谈话。
指挥中心
和莲谈话。
芝鲁巴顿街
杰斯嘉与菲娜合力击败格而雅战士。
路丝都山脉
军事基地J
主控室
和苗伦谈话，去听莲的谈话。
芝鲁巴顿街
帐篷
和苗伦谈话。
基度的家
和基度谈话。
野战营地
帐篷
寻找菲娜。
芝鲁巴顿街
和基度谈话，接着会有一些旧同伴出现，例如素儿、加当等人。
真理之门
军事之地J
格尔雅内部
顶楼
和格尔雅型态的巴鲁将军决战。
格尔雅的核心
和格尔雅的核心进行最终的决战。



结局

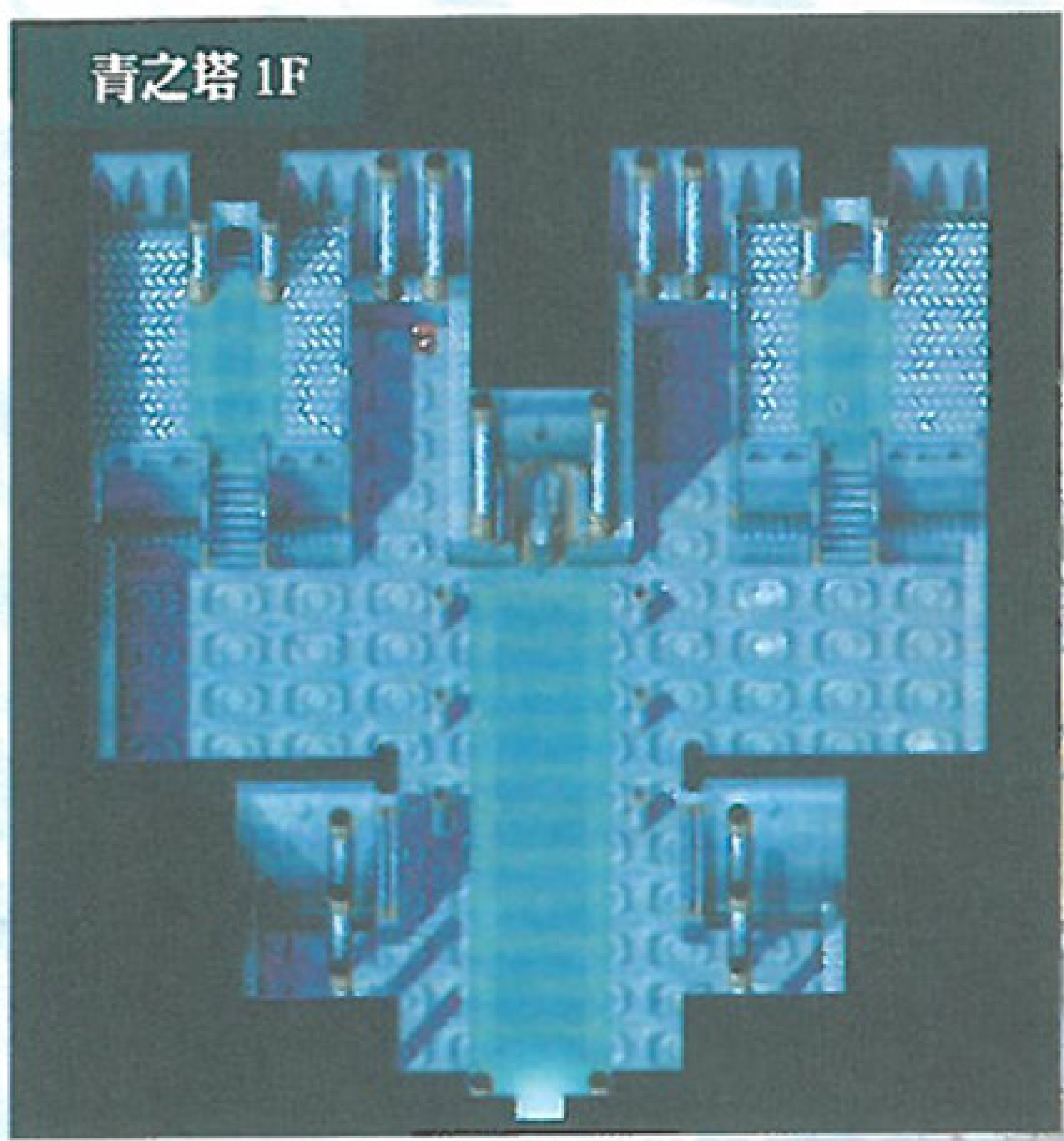
究竟杰斯加能不能击败格尔雅呢？而精灵的祝福又能否再一次回到大地呢？
这一切要等你亲自去体验了……



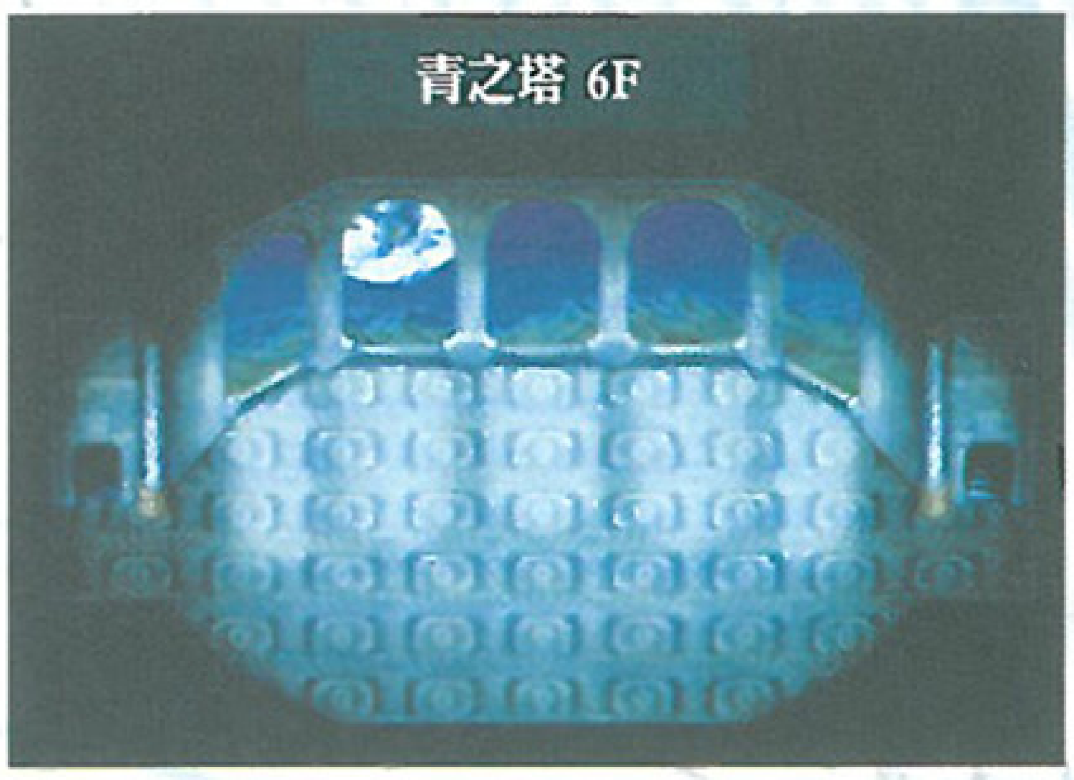


PS	RPG	对应震动手柄
角川书店	发售日：已发售	备注：1人玩

攻略之前　先追加上期地图


青之塔 1F

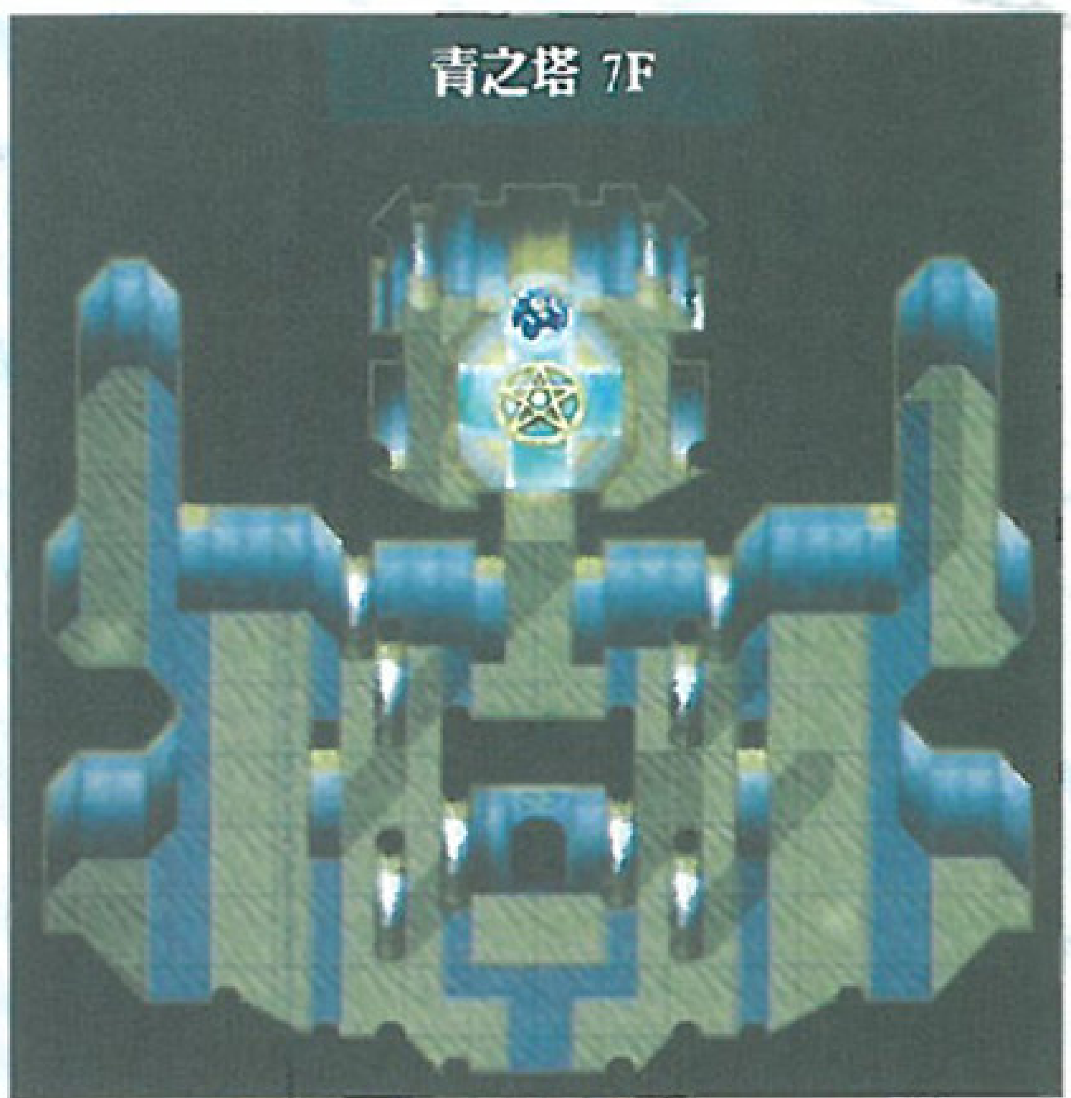

青之塔 3F

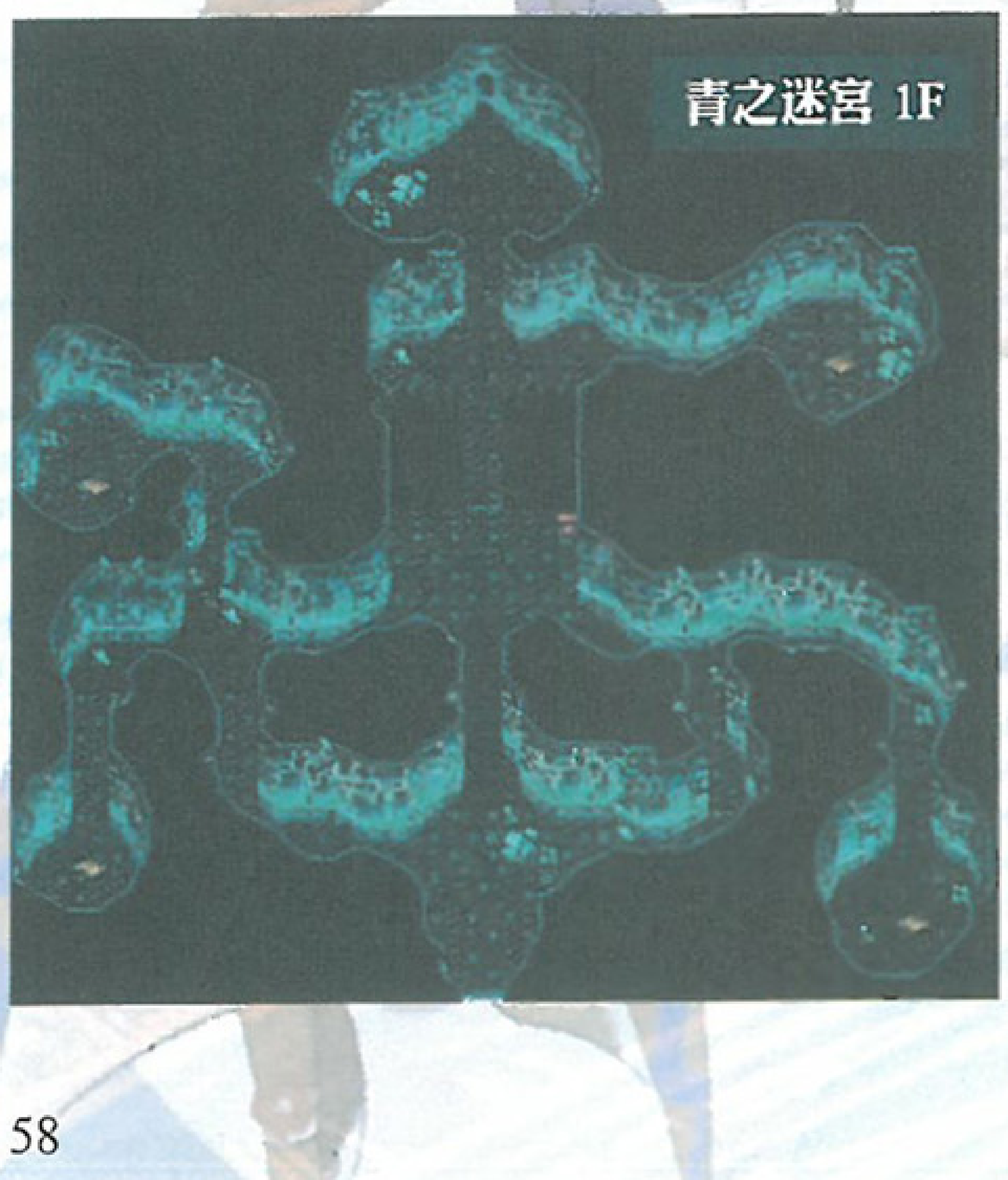

青之塔 6F

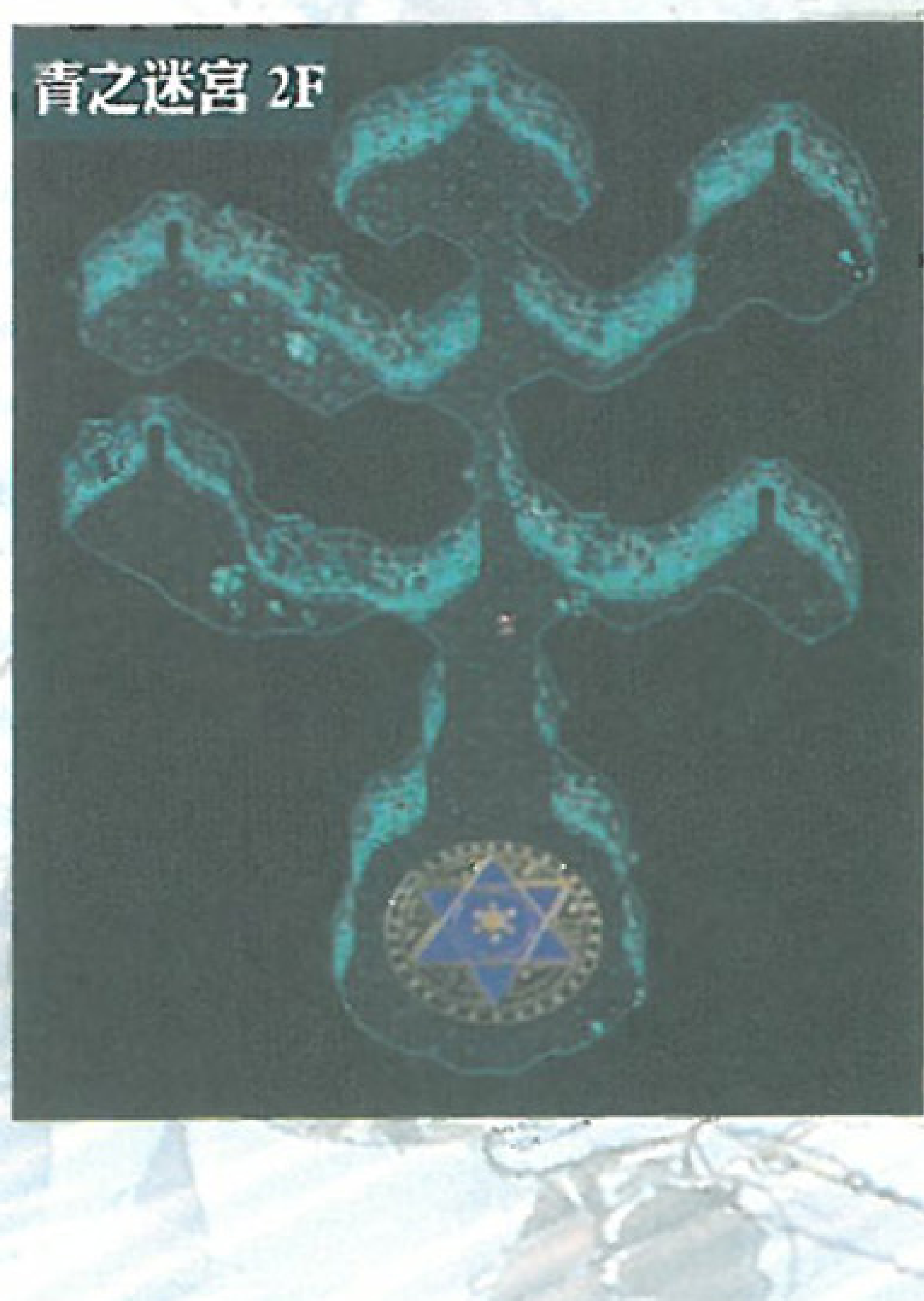

青之塔 4F


青之塔 2F


青之塔 5F


青之塔 7F


青之迷宫 1F


青之迷宫 2F


青之迷宫 最上層

第三章 寻找破咒方法

当希罗等人回家后,爷爷先让露茜亚在沙发上休息,然后到书库中寻找破咒的书。在爷爷寻找书的时候,希罗乘机和露茜亚交谈,在谈话中露茜亚不理会自己的身体也要找雅典娜女神,目的是希望阻止暗黑神“佐化”的复活。本来可以使用四龙之力和他对抗,但四龙已被暗黑神所封印,非找到阿露典娜女神不可。否则一旦“佐化”完全苏醒时，世界便会走上灭亡之路。在谈话中发现露茜亚似乎并不把自己当成是人类。







爷爷翻遍书库也没找到破解咒语的方法,但他想到在利巴村有一个道行较高的神官罗化居住。于是立刻准备船只前往湖对面的利巴村。当希罗和露茜亚走出屋外时，爷爷已经把船只准备好了，但他并不打算一同前往。希罗只好和露茜亚向着西面的利巴村进发。

在西面码头下船再走一段路边到大沙漠之村利巴。在村内到处打听罗化的消息，但得来的大多数是对罗化很差的评语。在酒吧打探时，遇到一个象是罗化的人。在与他交谈后，他并未承认自己是罗化。不过他提出如果能在赌博中胜出，便会告知罗化的下落。无奈之下，希罗只好同意。赌法是估骰子的单双，但你无论选哪一方都是必败无疑的。就在这时当再想和罗化商量时，露茜亚忽然不支倒地，罗化立刻上前扶起露茜亚并带她回家休息，希罗只好跟着前往。







来到罗化家中，看着表情痛苦的露茜亚，希罗恳求罗化出手相助。但罗化推说自己只是一个爱玩乐的人，对神官的事早已忘记，更叫希罗到神殿找其他神官帮忙。这时有人来探访罗化，而进来的人居然是白骑士尼奥，罗化看见希罗不安的表情，便叫希罗留在房中然后自己独自去接见尼奥。在两人对话中得知尼奥果然是来找露茜亚，而罗化并未透露希罗的事，谈话中提及尼奥的妹妹玛莉，到底他们之间是什么关系？之后尼奥便走了。罗化问希罗为何要帮助露茜亚，希罗说看见她独自一人，能帮她的只有自己，所以便出手协助她。罗化听后便决定再以掷骰决定，这次希罗赢了。罗化说要解除诅咒便要借助神殿中女神像之力，同时为避开去神殿的尼奥他们便从后门出外经山路进入神殿。



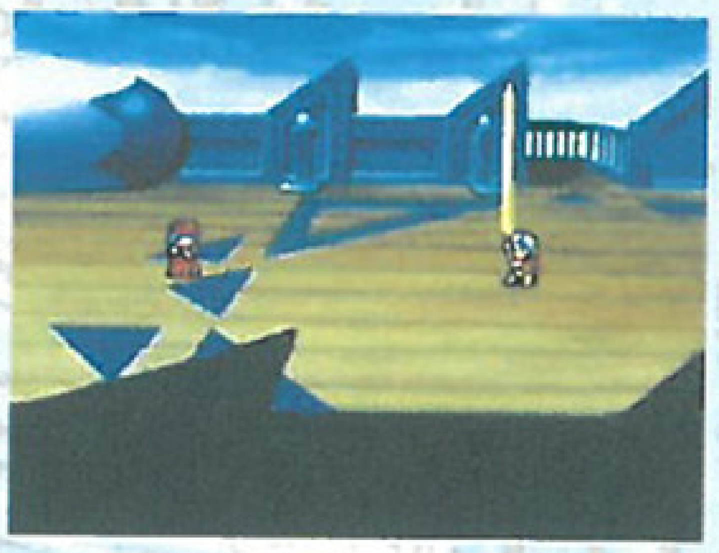
进入神殿后罗化便在女神像前为露茜亚施法，但未见有任何起色，这时罗化想起三年前也曾替尼奥的妹妹解咒，可惜当时失败了。之后罗化再次集中精神重新施法，这次成功了。但其后被神殿的人发现，只好先回家休息。到了第二天早上希罗醒来时，发觉露茜亚不见了，希罗便到村中四处打听。后来从村长口中得知露茜亚为了到圣都“比它古尼亚”，而打算乘船到港町“达鲁当”。希罗便立刻走出村长的房子，在村子的港口遇见露茜亚，经过一番交谈后露茜亚决意自己一人前往港町达鲁当，她向希罗道谢后便离开了。正当希罗非常失落之际，罗化突然出现，说尼奥的龙气船正停泊在达鲁当。希罗十分震惊，于是决定前往达鲁当协助露茜亚。





第四章 救出露茜亚

希罗和罗化两人一路向西方前进，经过布满怪物的山间小路后便会到达港町达鲁当，（下面是山间小路地图），然后发现露茜亚已在尼奥的龙气船巴鲁嘉上。



露茜亚：“你在说什么？我不明白你的意思。”我要找阿露典娜女神是为了阻止佐化复活，我不想让这个世界被毁灭……”

尼奥：“女神阿露典娜是不会见你的！”

然后尼奥便命令手下捉拿露茜亚，为了自保，露茜亚只好用魔法把士兵打晕，尼奥见状，便亲手使剑捉到了露茜亚。

希罗一行为救露茜亚在城里到处打探消息，得知尼奥决定处决露茜亚，而且大部份市民似乎非常支持这一决定。

随后二人潜入龙气船去营救露茜亚，打倒一些颇厉害的守卫后便来到牢房，刚巧听到尼奥和露茜亚的对话：



尼奥：“你到这个世界来究竟有什么目的？”

露茜亚：“我已经说过是为了阻止佐化复活。”

尼奥：“就算你不说出来也没有关系，反正明天就要处决你了。”



尼奥：“没有我的命令，任何人也不能放魔王露茜亚出来。”

然后尼奥便离开了牢房，在离开牢房之时，尼奥身旁的近卫兵说：“尼奥大人，我个人觉得这个少女看起来不太像毁灭世界的魔王。”

尼奥听到这话愤怒地说道：“我绝对相信阿露典娜女神的话，况且那个少女有那么大的魔力，这不就是最好的证明吗？”

希罗和罗化见他们离开牢房，赶紧趁此良机救出露茜亚，突然尼奥又回来了。众人连忙躲到牢房外一角，罗化趁尼奥进牢内查看究竟之际按下机关键，把尼奥反锁在牢房内。然后一行人利用下方的楼梯逃走，临走前，罗化对尼奥说自己决定帮助露茜亚去圣都，因为他深信露茜亚不是魔王。说完后，一行人逃离龙气船。



本章攻略要点：

在山间小路时，会遇到很强的敌



人，最好不要恋战，以免GAME OVER。

由于达鲁港町里的阿露典娜女神像已被毁坏，因此回复体力时得在村里的教会处花费$100。实在不想花钱的话，不妨等到进入龙气船后再利用入口的女神像回复体力吧！

罗化提议走陆路比较安全，所以便向东北面的星见之森进发。森林中会出现很多怪物，但并不难对付。而森林虽然广阔，但只要向右上方走便可通过。离开星见之森后便会到达星龙之塔前方。罗化首先去观察四周情况。希罗和露茜亚便在此暂时休息，其间露茜亚问及为什么所有人之中只有希罗信任她，希罗道出自小便憧憬着各种美丽的传说，希望有朝一日能亲身体验这种冒险故事。不久罗化便回来说，以尼奥的性格是不会这么容易放过他们的，所以要立刻起程，而罗化还提议向兰斯树海进发，因为兰斯树海也被称为迷之森林，普通人不是能轻易通过的。

来到兰斯树海前面会遇到一位樵夫，罗化提出与他赌博来换进出森林的方法，结果罗化赢了。樵夫只好教他们通过森林的方法。在他们进入森林后，尼奥一众士兵追至，但因不知通过的方法只好先行返回龙气船。在森林中会遇到很多敌人，而拨开小树从便可找到通道。







第五章　少女珍

几经辛苦希罗等人终于通过了森林。就在出口的附近发现一班人正围着营火在载歌载舞，当中一名少女正手持扇子在跳着舞，所有人似乎都被她所吸引。舞蹈结束后，少女便向希罗等人打招呼，原来她的名字叫珍，她们是一群到处表演的卖艺人。最后应珍和团长杰班的邀请，希罗等人便在团中留宿一晚，明日才出发去“马达里阿平原”。之后珍便独自离开了。希罗等人来到山上悬崖边找珍倾谈，希罗讲到他们打算去“圣都比它古尼亚”，就在这时一只植物怪物突然出现，把露茜亚捉住，希罗正要出手抢救时，珍飞身使出一种奇特的拳法把怪物击倒。希罗正要道谢，珍却带着一脸愁容说请希罗等人忘记刚才所看见的一切，之后便离开了。





珍回自己的帐幕后，因刚才的事正烦恼着。脑海中慢慢回忆起以往的一些片段。原来当年珍曾加入魔龙团学一种杀人的拳法“魔龙拳”，虽然珍现在已离开了那组织，但到现在还自责学了这种不正当的拳法。

第二天早上，大家发觉罗化不知所踪，希罗等人到处找寻他。后来罗化出现并说他发现了右方的建筑物内有一个温泉，并建议希罗等人都去享受温泉，温泉分男和女浴池。希罗和露比进入男浴池，本以为露茜亚已进入女浴池，但当希罗和露比正在玩水时，露西亚竟然光着身子走进男浴池，希罗及露比被吓呆了。似乎露茜亚真的不了解男女之事。直到露比出动乱抓才使希罗复清醒。

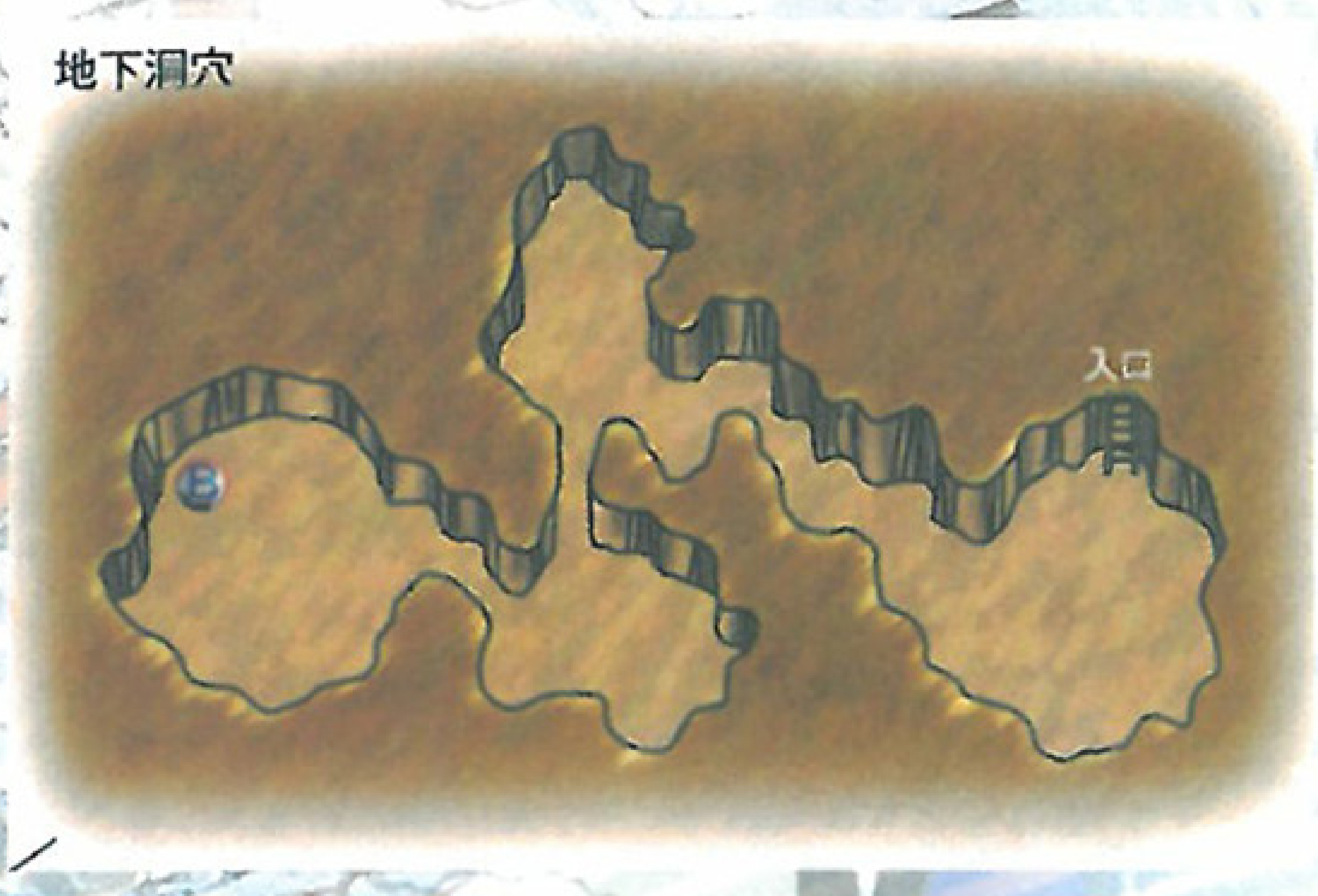


沐浴后一行人回到广场找罗化，但是突然从地中钻出数只象昨晚出现的植物怪物。怪物还把表演团的人捉到地底去。希罗等人便决定进入地下洞中救出被捉的人。而珍说现在的她只是一名舞娘，不想再使用那种拳法，拒绝和希罗等一同下去。希罗多番相劝也没用只好放弃。在希罗等人进入地下大洞的一刻，珍突然改变主意决定和希罗他们一起前去。地底洞穴的地形相当简单，不需走多久便会遇到一棵巨大的怪树，便是他把团员抓走了，战斗立刻展开。巨大植物怪的生命力似乎很长，各人要经过颇长的时间与它作战才可把它击倒。当救回所有团员后，大家回到广场。这时珍便对团长杰班说出自己决定离开表演团了。她不想继续逃避，希望重新找回自己的人生目标，决定前往“美洛比亚”找青之拳圣拉拿斯学习正统的拳法“青拳法”。而团长对珍说他们会回到马多里阿平原的嘉年华会去，并随时欢迎珍的前来。之后珍便与希罗等人一同出发。



攻略要点：

地下洞穴中的BOSS(巨大植物怪)很厉害，要小心应付，它有1800点HP，共会变身三次，还经常用毒来攻击我方，战斗时要多注意同伴的HP，因为这个BOSS的集体攻击可以使我方所有同伴失去1/3或以上的HP，而且在它成为第三型态时，它会使用一种地属性的攻击，使我方其中一名同伴失去3/4的HP。



第六章 魔法少女



希罗他们离开树海后首先到达宿场之村“提米斯”。这里到处都是旅馆，希罗等人向四处的人收集情报后发觉大部份人都因关口被封而非常困扰。在酒吧里遇到一个奇怪的人，在酒吧中替人占卜。在谈话中他自称是魔法都市“维尔”的魔法公会使者，正在招募新会员，但希罗一心只想去圣都所以没有理会他。希罗一行人再去与关口的守卫交涉，守卫说为了阻止一名到访者通过而必须把关口封闭。但希罗觉得此事与他们无关，所以应该让他们通过。守卫说等到从达鲁当港来的使者到达后才作决定。罗化立刻想到莫非赶来的使者是尼奥。随后守卫说出被阻止通过的人便是魔王露茜亚。



就在这时，那奇怪的魔法公会使者再次出现。他对希罗等人说只要越过后山便可来到门的另一边。但山上有一可怕的大屋，若不通过它就不可能到达山的另一边。之后怪人便走到东面的闸口等待希罗他们的答复，经过考虑后希罗他们决定一试。怪人便打开闸口让他们进入后山。





众人沿着山路直走，一路有不少怪物要对付，好不容易才来到山上。在山顶果然有一间大屋，屋内是一个复杂的迷宫，还有不少强劲的怪物出现，各人几经辛苦后终于遇到了这里的首领，他是一个小丑型的机械人。这小丑的体力和攻击力相当高，是一个颇难对付的敌人。当打倒小丑机械人后，从他体内有一人走出来，原来那人就是先前在堤米斯遇见的那名奇怪占卜师，她除掉身上的斗篷后，便向众人说出自己是魔法公会的当主名叫莉美娜，刚才只是想考验希罗等人的魔法能力。现在既然各人都已通过，就可以加入魔法公会了，但需要先交入会费，然后她就死缠烂打地以优惠价$98吸引希罗等人入会，希罗当然没有理会她。后来莉美娜决定带领希罗他们到魔法都市维尔，而在途中希望能使他们回心转意加入魔法公会。之后便带领希罗他们走出屋外，说有一捷径可行。

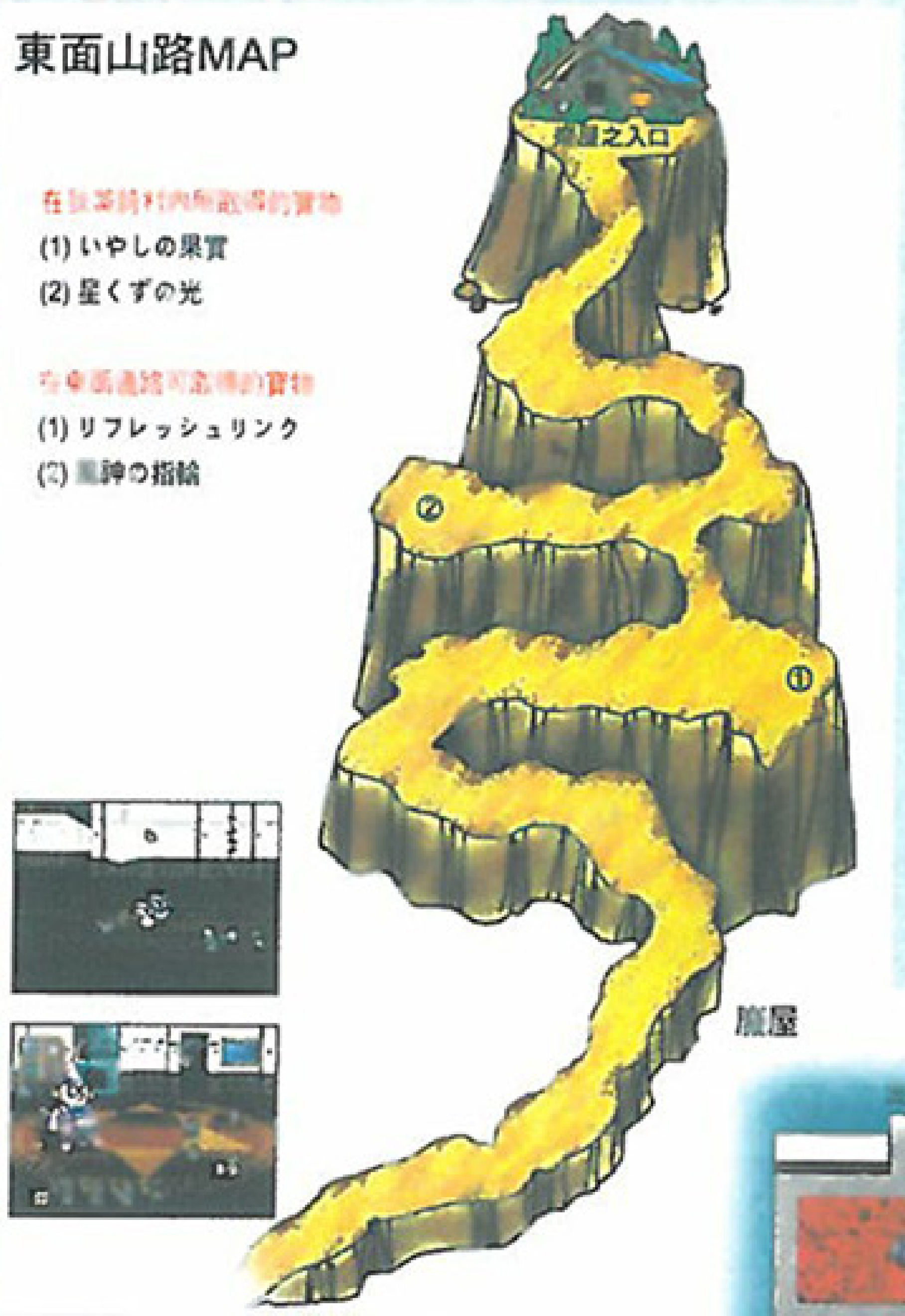




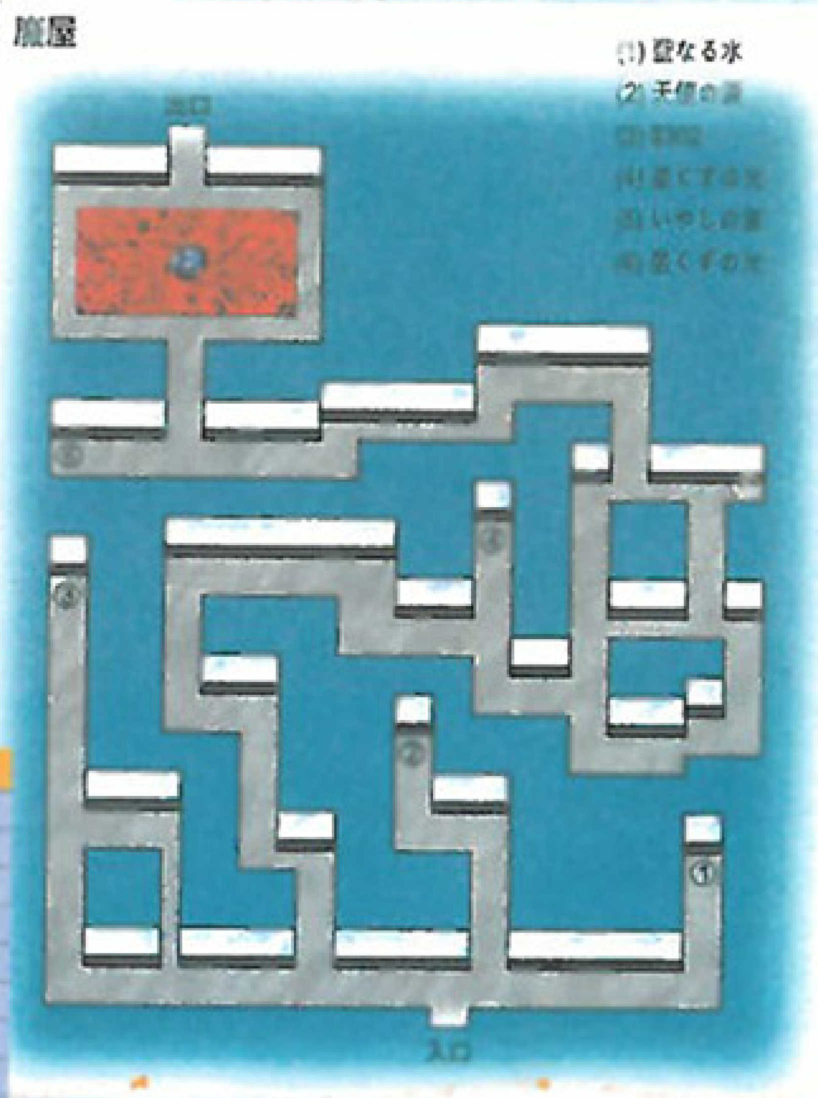
众人走出屋外只见面前断崖阻路，这时，只见莉美娜拿出一张飞毯来，提议众人乘飞毯，不过她要收费，大家当然没有钱给她，她只好很无奈地免费让大家乘坐，不过原来1个人坐的现在要5个人一起坐，她真是个财迷，飞到半路，莉美娜突然打了一个喷嚏，结果大家一起跌落山崖。幸好大家都没有受伤，继续上路了。

攻略要点：

在东面通路里的敌人不算太强，攻击和防御力也一般，不过在废屋里面的敌人可是些强敌，不可轻视。尤其是那种灵体要多留意，因为它不怕我方的物理攻击（使用物理攻击只能扣它们10～15点的HP），得使用罗化和珍的魔法，另外它会经常用吸MP的魔法来吸收我方的MP，所以遇上它时，最好速战速决。



废屋里的BOSS也有三种不同的型态，在整体实力方面要比树海中的BOSS强得多，在第一个型态时实力不算太强，除了使用睡眠魔法以外也没什么特别的招数；变成第二个型态后，这个BOSS会使用一招范围性的集体攻击，一招可扣除我方同伴2／3或以上的HP；变成最后型态时，它有一招范围较大的集体攻击，要应付这一招的话可以让我方所有的同伴移动到战场中的四个角落，使BOSS出招时只能攻击我方一人，这样要取胜的话应该不会太难。



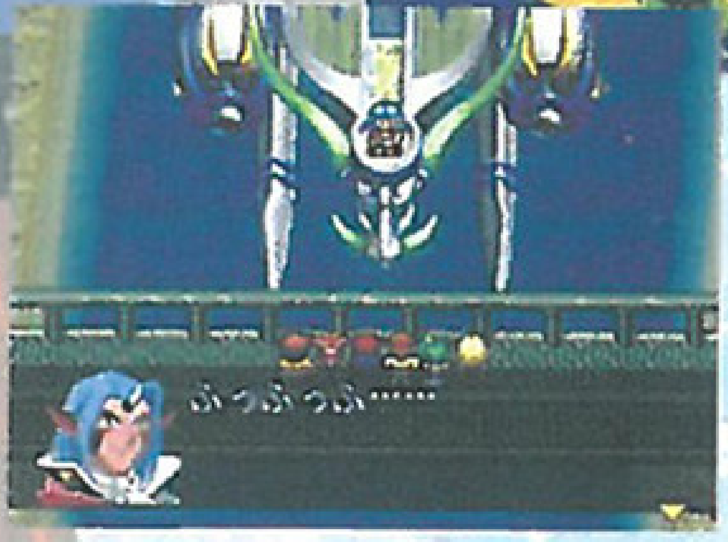
[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	$1320
[illegible]	[illegible]	$1180
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	$40
[illegible]	[illegible]	$20
[illegible]	[illegible]	$50
[illegible]	[illegible]	$1000
[illegible]	[illegible]	$100

第七章 魔法之矢



希罗等先通过堤米斯西面的山地，这里的地形并不复杂，里面的怪物也不算多，应该可以很轻易便通过。离开此山地后向北行便会到达“罗达村”，罗达村的地形相当特别，它被一条小河分成两边，分为[东罗达]和[西罗达]，而连接两地的是一座桥。本来两地出自同一地方，因一些事情使当地人民敌对。但最近似乎有好转的迹象，因两地之间将要举行婚礼，新郎是西罗达的村长，而新娘是东罗达村长的女儿。在村中收集了消息后本想经过桥去到西罗达的，但在桥上走了不久突然传来一些巨响，原来尼奥正驾驶着龙气船在河上经过，看见希罗等人便派出士兵追捕。士兵从桥的西面追至，希罗他们只好退回东罗达。士兵因人数太多而塞在桥上。经珍的提议可先到北面的马多里阿平原找寻她的团友。因在嘉年华会里有一台魔法之矢，可利用它去飞越罗达村。众人便离开东罗达村往北面马多里阿平原的嘉年华会进发。





嘉年华会果真非常热闹，场中有各种游戏摊位和占卜、赌博场所等。当然也会遇见不少珍的朋友。走到会场的后方便会找到团长杰班。希罗他们向团长

说出希望能借用魔法之矢来飞越罗达村的另一面。杰班当然不会拒绝，他一向都对珍有如自己的家人一样。就在这时尼奥突然追至。希罗等人立刻躲起来，团长上前应付尼奥，回答并未见过希罗等人，尼奥只好离开。

脱险后，珍向团长答谢，这时团长对众人说：“露茜亚这身衣服太古怪了，一看就知道她是来自外星球的，唔……还是把这件古怪的红衣服换掉吧！”





露茜亚：“换别的衣服？可是我只有这一件衣服……”她显得很无奈。

珍：“不要紧的，在帐幕里有很多衣服可以给你穿的。”





莉美娜：“好呀！我也来帮露茜亚选新衣服，我要找一些性感的衣服给她穿哦！”

露比：“我也要帮忙啊！”



接着珍、露茜亚、莉美娜和露比便一起走进帐幕内为露茜亚选新衣服。

希罗和罗化在帐幕外等了很久也没见她们出来，于是希罗便去偷听……

露比：“喂，露茜亚你选好衣服了没有？”

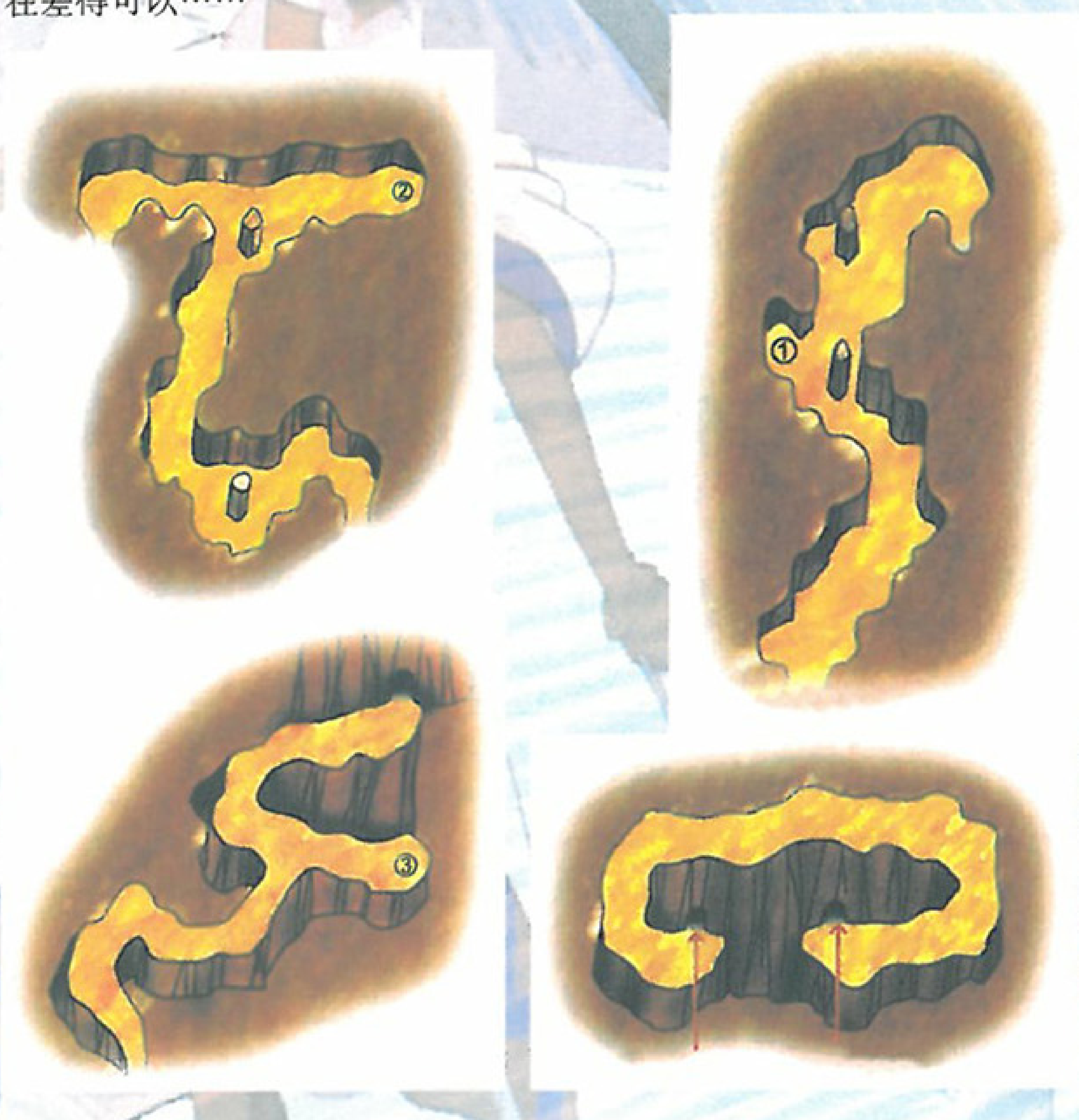
露茜亚无所谓地说：“我不选了，你们帮我决定吧。”

珍：“你怎么可以这样呢！女孩们都会很喜欢穿美丽的新衣服的。”珍显得很有些无奈。

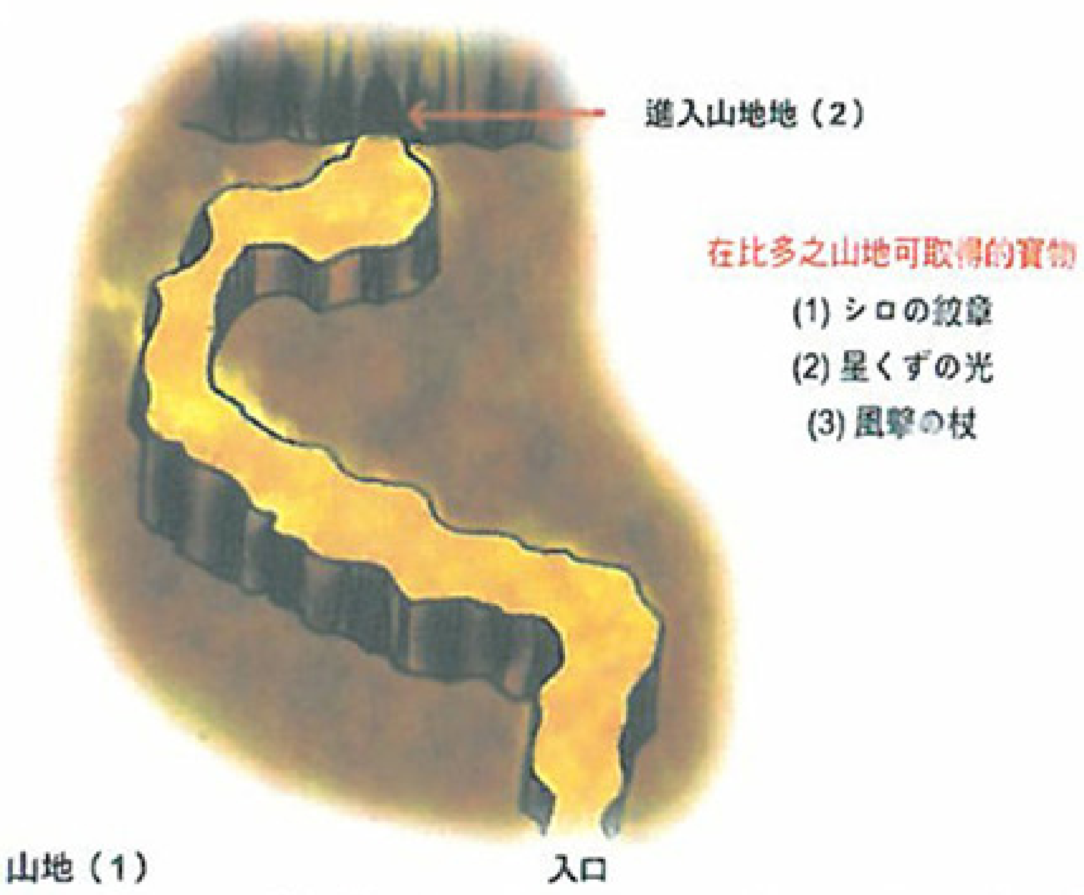


莉美娜：“是啊！穿着漂亮衣服时心情都会特别不同的。”谈到漂亮衣服，莉美娜显得很高兴。

接下来每个人都为露茜亚选了一件衣服，不过，唉，她们的眼光实在差得可以……

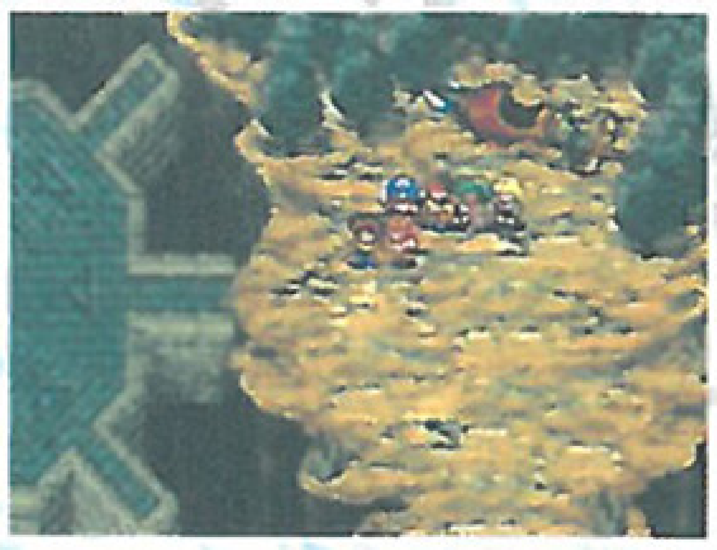


比多之山地MAP



在外面的希罗本来只想偷看，可听着听着就成了偷看，真有些差劲！那边的罗化看希罗这么时间都不下来，猜到他一定在干什么“坏事”，便叫希罗下来让他也看看，希罗当然不肯了，两人为这事争执起来，没想到在你推我搡之时跌倒帐幕里去了。这下子，有好戏看了，露茜亚还以为他们进来是为了帮自己换衣服，而珍、莉美娜、露比知道他们两人纯属“目的不纯”，于是三人合力使出强劲一击把他们打了出去，可怜罗化什么也没有看到，好冤哪！好不容易，露茜亚穿上了一件还算像样的衣服，团长也准备好了魔法之矢，于是一行人坐上魔法之矢向西飞去，就在这时，尼奥突然出现，他用魔法剑打得魔法之矢改变了发射方向，大家只好向着东方飞去。

第八章 魔法皇帝



等一行人清醒过来时已身在一座奇怪的遗迹之上，众人调查了一下周围环境，发现遗迹顶部正中央位置有一个出入口被古代的魔法封印着，莉美娜说封印这个印记的魔法是古老年代已失传了的高级神圣魔法，在这个世界上除了阿露典娜女神没有别人懂得。就在众人失望地想放弃的时候，露茜亚却走前去念出解印的咒语。



莉美娜看见印记上的咒文被露茜亚所解开后非常震惊地问她：“这是怎么回事，刚才那种魔法便是古代失传了的……神圣……咒文？在这个世界上怎么会有人懂得这种咒语……露茜亚，你，你究竟是什么人？！”



露茜亚：“我是露茜亚，是来自天空上青之星的使者……所以……我懂得使用那种咒语。”

众人进入遗迹后被传送到一间房中，露茜亚发觉这房内的摆设好象是一些记录装置，所以她再次使用咒文。这时房中的装置启动了。四周发出一些光线，随之而来的是一幕幕以前的片段，片段中记录了多年以前的一场正邪大决战，其中包括最后的DRAGON MASTER亚历士与魔法皇帝“加利安”的大战。另外还发现原来以前魔法都市维尔是浮在空中的，直至当时受到魔法皇帝攻击才坠落到地上。在影像终止后，一个男人的声音突然出现，同时一个面上有疤痕的男子慢慢从遗迹内走出。这人自称是加利安，而且他似乎相当清楚露茜亚的事情。短暂的对话后这人便消失了。莉美娜说着莫非他便是已死去的魔法皇帝加







利安。之后众人带着疑问继续前行，经过两层浮板迷宫和与不少怪物的战斗后，终于来到了底层花园。在这里有很多小妖精，谈话中得知他们是由加利安带来这里，而且对加利安的为人不断赞赏。这地方也有一道被封印的门，露茜亚再念出咒文打开门。希罗他们终于可以离开古代遗迹了。

众人一路往南方前行直至一个山谷前，突然地面震动起来，之后





数道光线炮向他们攻击。原来尼奥正使用龙汽船上的白龙炮向他们攻击。希罗心想这次难逃劫难了，但这时露茜亚竟上前想和尼奥来一个了断。希罗等人也决定与她并肩作战。尼奥正想再使用白龙炮时，白龙炮竟然失灵，同时从天上轰下数道雷电，尼奥亦被雷电击晕。士兵见状立即撤退。后来露茜亚发现出手相助的原来是加利安。到底他有何居心呢？



攻略要点：

在遗迹里的敌人大致上比平时的敌人强了不少，不过虽然很多的敌人都颇强，但相对而言击倒他们后所取得的经验值会比较高，平均每一场战斗都可取得超过一百点的经验值，各位不妨在这里提升一下我方的等级。

在羅達之村(西)内可購買的武器及防具

道具名稱	效果	價錢
シルバ-ソ-ド	攻擊力上升40度、魔防上升5度	$1600
銀の腕輪	防禦力上升14度	$480
銀系のリスト	防禦力上升18度	$320
鉄のヨロイ	防禦力上升26度	$1300
神官着	防禦力上升23度、魔防上升1度	$1150
銀の髪飾り	防禦力上升6度	$180
いやしの葉	HP少回復	$40
毒消し草	解毒	$20
ディスペルドリンク	把所有能力值的變化回復正常	$50
天使の涙	令氣絕同伴回復正常	$1000
飛龍のツバサ	在迷宮內使用後立刻返回迷宮的出口	$100



另外由于加入了莉美娜，有很多需要使用魔法攻击的敌人都可以交给她应付。

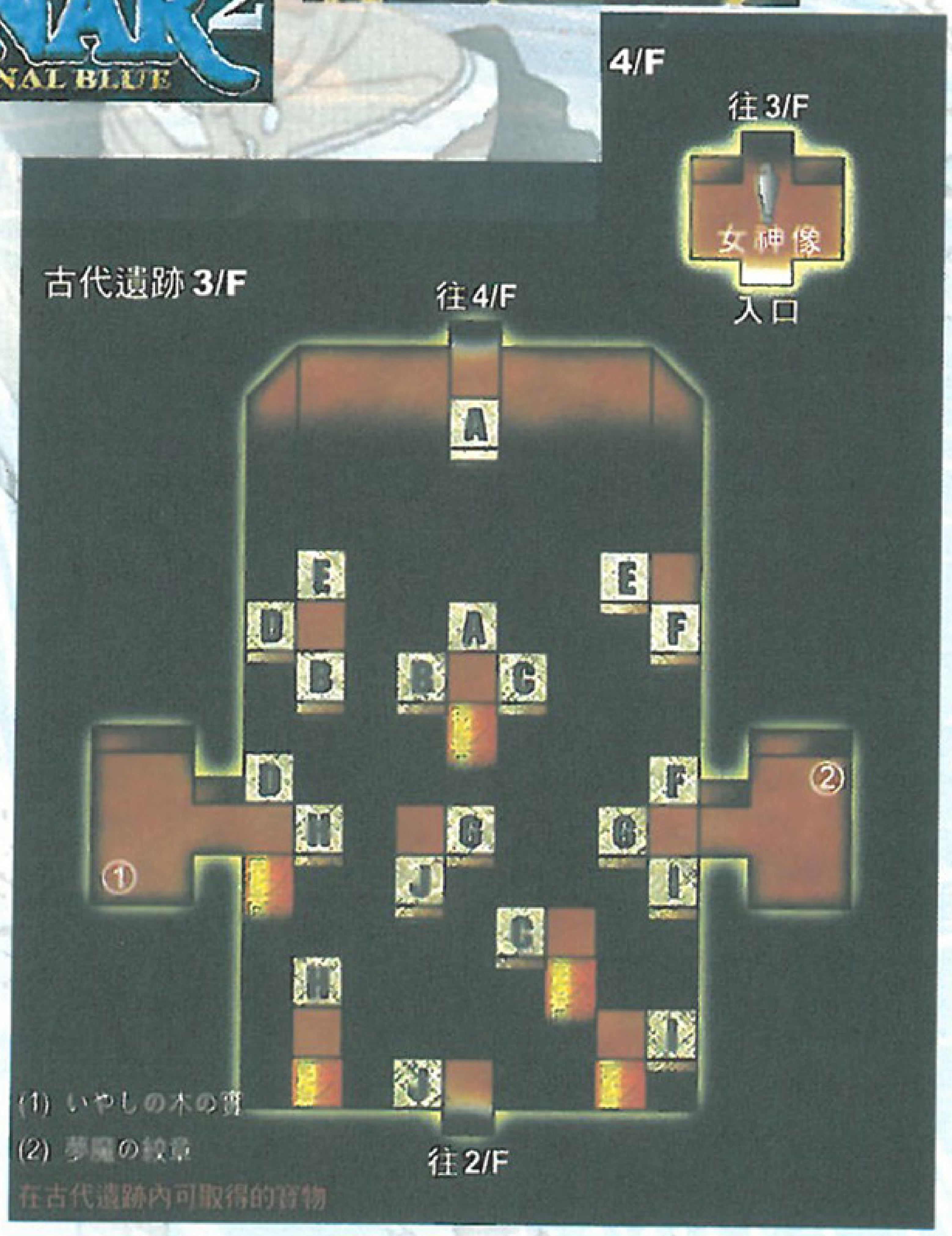














Racing Lagoon

极速传说

PS | RPG | CD-ROM
SQUARE | 发售日:已发售 | 备注: 对应震动手柄



游戏操控:

十字键　车辆行驶的方向
×键　加速
○键　HANDBRAKE/在街道地图作停车用
□键　刹车
△键　视点变更/在街道地图作倒车用

故事背景:

《RACING LAGOON》的故事发生在一个和现实世界很相似的幻想空间:横滨。在当时人们所追求并不是金钱和权力。而是最快的速度。就是能够在比赛中征服速度的极限，成为“传说”的强者才会受到世人的敬重，故事的主角赤崎翔为了挑战10年前的“传说”，成为新一代“最速之男”而踏上征途。





战斗系统:

战斗是RPG不可缺少的部分，而在一般的游戏中战斗大多是以沙漠，森林为背景。作为赛车RPG游戏，《RACING LAGGON》有它独特的战斗系统，当玩者在横滨的WORLD MAP上移动时，会遇到其他车手的挑战。只要玩者的车和别人碰上，游戏就会进入战斗画面。玩法就像一般的赛车游戏一样，只要你能够在一段路程中将对手超越的话就算赢。赛道通常会以与该地段相关的地方为背景，有的还是真正的横滨街道实景呢。随着故事的发展，每当主角遇到一些高手的时候，就会和他们战斗。在这个时候，战斗将会在一些特定的场地中进行，而且路程和时间较长。



游戏系统

虽然《RACING LAGOON》是RPG游戏，但游戏的战斗系统与普通的RPG有很大的分别，现在先为大家介绍一下游戏的系统。



STORY MAP

和普通的RPG一样，玩者同样需要到不同的地方收集情报或等待事件的发生。而每当在“横滨”的地图上移动的时候，玩者需要像驾驶着真的汽车一样，要根据交通情况作出不同的反应。另外路上会遇见一些有“P”字标记的车位。玩者要先将车停好才可以进一步取得情报或找高手挑战。

MECHINE COMPLETE



在传统的RPG中，各种魔法和武器是游戏的致胜要点。但是在《RACING LAGOON》的世界之中。拥有一架超级跑车才是你成功迈向“传说”的不二法门。当玩者从“战斗”中得到经验值(RACE POINT)和金钱后就可以改造车辆。而基本上车辆改造共分为两个部分:

BODY MODIFY

借着消费RACE POINT来提高引擎、底盘以及车身零件的性能，当零件的性能提升到一定的水平，车辆的等级便会提升。

SHOP ЦЦ

通过“战斗”玩者除了可以得到RACE POINT之处，还有机会得到一些汽车的零件。只要将这些改造零件加入车内，就可以使汽车的性能变得更为全面。你还可以将多余的零件卖出去以增加收入。

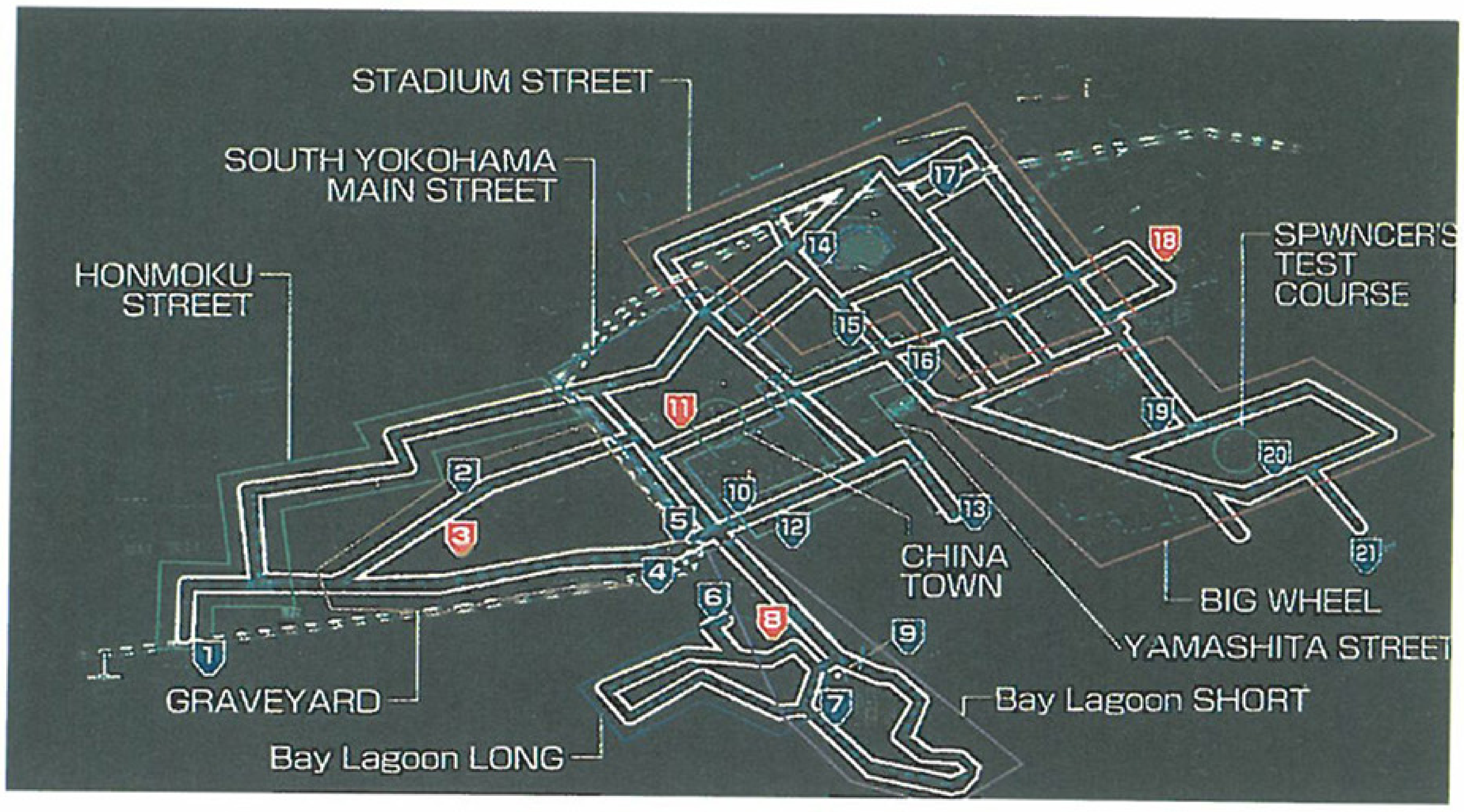




RACING LAGOON

PARKING POINT

1 HONMOKU WHARF
2 GAIKOKUJIN GRAVEYARD
3 HARVORVIEW PARK
4 BODOYSHOP MURAOKA
5 GS MILAGE
6 HIKAWAMARU 2ND
7 BAYLAGOON TOWER
8 BAYLAGOON WHARF
9 SAWAKI'S CORNER
10 MARINE TOWER
11 CHINA TOWN
12 YAMASHITA PARK
13 ANCIENT BAY
14 YOKOHAMA STADIUM
15 JOHNNY'S MOTOMACHI
16 WAKABA BANK
17 F'S MANSION
18 INTERNATIONAL HOSPITAL
19 TUNESHOP SPENCER
20 SPENCER'S TESTCOURSE
21 COSMIC BIGWHEEL



1ST NIGHT 可能获得的车种和配件一览

1ST NIGHT

在1ST NIGHT共有三场强制战。大家只要熟悉操作，要胜出也不是太难。而在1ST NIGHT中最大的目标，就是要努力改良自己车辆的性能。另外，因为2ND NIGHT的对手速度十分高，所以最好能在1ST NIGHT中拥有180.0PS/6500rpm以上的性能，这就要多参加比赛。

UNIT 名称	插座数(初期值)	插座数(最大值)	最大 LEVEL	重量(kg)	必须 RP	其他资料
ENGINE UNIT						
16-4E	3	7	8	100	4300	85PS/12.0KG/M
G-4A86	3	7	8	135	5500	115PS/13.5KG/M
G-4A111	3	7	6	140	6750	165PS/16.5KG/M
F-3S	3	7	6	150	7000	140PS/19.0KG/M
F-1G	3	7	8	160	7800	140PS/18.5KG/M
S20R	4	8	8	150	8000	160PS/19.2KG/M
S20R-AVE4	3	7	6	150	8000	140PS/19.0KG/M
BAS16	3	7	8	135	6500	170PS/16.0KG/M
BB16-R	4	8	6	135	7500	185PS/16.3KG/M
Z16C	3	7	6	120	5800	120PS/14.7KG/M
DB15-LEV	3	7	6	115	4800	105PS/13.6KG/M
DB15	3	7	6	120	5000	130PS/14.2KG/M
KA6	2	6	6	70	3500	58PS/6.1KG/M
S20R-AVE	3	7	6	150	8000	145PS/18.2KG/M
DIA-280TD	3	7	8	215	11500	140PS/32.0KG/M
S16R	0	0	0	135	7500	175PS/16.5KG/M
R20B-LB	3	7	8	155	6250	155PS/19.0KG/M

驱动方式 UNIT						
TYPE-STS	3	7	8	635	5500	驱动方式 FF
TYPE-86	3	7	8	625	5200	驱动方式 FR
TYPE-13S	4	8	6	820	7800	驱动方式 FR
TYPE-14Q	4	8	8	820	7900	驱动方式 FR
TYPE-AVE	3	7	8	945	8200	驱动方式 FF
TYPE-CVC	3	7	6	790	6800	驱动方式 FF
TYPE-CVCR	3	7	8	740	7500	驱动方式 FF
TYPE-ELE	3	7	6	1380	11000	驱动方式 FF
TYPE-660	2	6	8	540	4500	驱动方式 4WD
TUPE-CORO	3	7	8	545	6200	驱动方式 RR
TYPE-AVE4	3	7	8	1035	8700	驱动方式 4WD
TYPE-32GT	4	8	6	900	9800	驱动方式 FR
TYPE-GRT	3	7	8	715	7200	驱动方式 FF
TYPE-GRX	3	7	6	735	7500	驱动方式 FF
TYPE-MK20	3	7	8	875	8300	驱动方式 FR
TYPE-CVL	3	7	8	680	6500	驱动方式 FF
TYPE-CVV	3	7	8	705	6800	驱动方式 FF
TYPE-SS1	3	7	6	790	9800	驱动方式 FF
TYPE-AW1	2	2	0	710	10500	驱动方式 MR
TYPE-VZR	2	2	0	790	8200	驱动方式 FF

BODY UNIT						
STAR	3	7	8	135	5000	BODY 重量 135KG
86-THUNDER	3	7	8	165	4500	BODY 重量 165KG
CANCER	4	8	9	285	13000	BODY 重量 285KG
DARK2	4	8	9	285	13000	BODY 重量 285KG
CELINE	3	7	8	220	10000	BODY 重量 220KG
X1800	3	7	6	225	7500	BODY 重量 225KG
SIL-14	3	7	6	220	7500	BODY 重量 220KG
32TYPEGT	4	8	8	255	10500	BODY 重量 255KG
AVENUE	4	8	6	275	7000	BODY 重量 275KG
CVC1600	3	7	8	195	5800	BODY 重量 195KG
GRA1800	3	7	8	215	6200	BODY 重量 215KG
ELEPHANT	4	8	9	475	9500	BODY 重量 475KG
WAGON660	3	7	8	135	3800	BODY 重量 135KG
COROCORO	3	7	8	180	8500	BODY 重量 180KG

PARTS 名称	重量(kg)	必要 RP	其他资料
ENGINE 用部分			
PASSWAYECU	0	850	中回转域的 POWER 约 4% 提升
CLUB-SPORT	0	1000	低回转域的 POWER 约 7% 提升
BAYSIDESPL	0	1200	中回转域的 POWER 约 8% 提升
SIMPLE-TECH	0	1800	全回转域的 POWER 提升
MAGICMASH	0	50	POWER 最大值约 2% 提升
POWERINTAKE	0	80	POWER 最大值约 3% 提升
EMERALDFLOW	0	150	POWER 最大值约 5% 提升
CLEANER-X	0	100	POWER 最大值约 4% 提升
EXT-55	0	450	1000-5000 回转加速提升
EXT-65	0	500	2000-6000 回转加速提升
EXT-75	0	550	3000-7000 回转加速提升
EXT-85	0	600	4000-8000 回转加速提升
EXT-95	0	700	5000-9000 回转加速提升
PORTPOLISH	0	500	吸排气率提升
FW-SPORTS	-1	450	引擎的反应提升

驱动程式用部分

ECOLOGY	0	150	抓紧特性×收拢特性×
GENTLEROAD	0	200	抓紧特性↑收拢特性↑↑
CITYCRUISE	0	300	抓紧特性↑↑收拢特性↑
GP2000	0	350	抓紧特性↑↑收拢特性↑↑
SCUD	0	400	抓紧特性↑↑收拢特性↑↑↑
FLYINGSAUCER	-1	600	车轮250KG轻量化
SILVERMESH	-1	600	车轮250KG轻量化
PENTAGON	-1	600	车轮250KG轻量化
TRIGON	-1	600	车轮250KG轻量化
SPIDER	-1	600	车办250KG轻量化
TOWNWALKER	0	600	悬挂系统硬度↑
MINITECH	0	650	悬挂系统硬度↑↑
BOYS-SUS	0	700	悬挂系统硬度↑↑↑
RS-SNEAKGR	0	850	悬挂系统硬度 ↑+车高度减1CM
C-DIET/10	-10	2500	驱动程式10CM，轻量化
MT-GEARBOS	-20	250	可以手动变速
TOWNPAD	0	400	刹车初期制动力↑
STREETPAD	0	600	刹车初期制动力↑↑
GRANDCANYON	0	350	操控切离-1
ROUTE-36	0	320	操控切离+1

2NDNIGHT 首次登场的车种和配件一览

UNIT 名称	插座数 (初期值)	插座数 (最大值)	最大 LEVEL	重量 kg	必须RP	其他资料
ENGINE UNIT						
K24A	3	7	8	165	7500	157PS/22.1KG/M
BC18	3	7	8	145	7000	180PS/17.8KG/M
2A23	0	0	0	165	9900	160PS/21.8KG/M
3000A	3	7	6	260	9500	193PS/31.1KG/M
KA6	2	6	6	70	3500	58PS/61KG/M
G-SCELINE	4	8	6	155	10000	200PS/21.0KG/M
驱动方式UNIT						
TYPE-DA	4	8	6	1015	1450	驱动方式FR
TYPE-GRA	4	8	6	760	780	驱动方式FF
TYPE-SS2	3	7	8	825	9800	驱动方式FF
TYPE-SS1	3	7	8	825	9800	驱动方式FF
BODY UNIT						
DANGER-V	4	8	6	255	15500	BODY 重量255KG

ENGINE(用部分)

ARROW-JET	0	1500	回转域POWER提升

驱动程式用部分

STRUTBAR	3	250	高速的稳定性提升

BODY 用部分

BUCKET-EZ	-1	550	椅1KG轻量化
BUCKET-RS	-4	1150	椅4KG轻量化
BLACK&BLUE	0	2000	车身颜色变白黑或蓝色
VRSTICKER	0	10	高岛VR贴纸

BODY 用部分

WIMG-A	2	250	后面的下坠力提升
WING-B	2	320	平衡力提升
WING-C5	2	380	取付角度5，最高速重视
WING-C10	2	400	取付角度10，下坠力重视
WING-D5	2	400	取付角度5，最高速重视
AERO-GT	6	1050	前面的下坠力提升
AERO-OLD	4	950	前面的下坠力提升
UMDERPAMEL	4	950	BODY空力特性提升
FRP-BONNET	-3	780	车盖3KG轻量化
FRP-DOOR	-4	1550	门身4KG轻量化
A-WINDOW	-1	320	窗1KG轻量化

BUCKET-EZ	-1	550	椅1KG轻量化
MONEY-BAG	3	500	SHOP贩卖可能
WHITE	0	1500	车身颜色变白色
BLACE	0	1500	车身颜色变黑色
RED	0	1500	车身颜色变红色
YELLOW	0	1500	车身颜色变黄芭
BLUE	0	1500	车身颜色变蓝色
LIGHTBLU	0	1500	车身颜色变浅蓝色
SILVER	0	1500	车身颜色变银色
DAEKBLUE	0	1500	车身颜色变深蓝色
BEIGE	0	1500	车身颜色变灰褐色
BLUEVIOLET	0	1500	车身颜色变蓝紫色
DARKGRAY	0	1500	车身颜色变深灰色
DARKGREEN	0	1500	车身颜色变深绿色
DARKBROWN	0	1500	车身颜色变深啡色
WHITE&PINK	0	2000	车身颜色变白或粉红色
WAKABA-LOGO	0	10	WAKABA-ABNK贴纸

3nd NIGHT 首次登场的车种和配件一览

UNIT 名称	插座数 (初期值)	插座数 (最大值)	最大 LEVEL	重量 (kg)	必须RP	其他资料
ENGINE UNIT						
16T-4E	3	7	6	110	6500	135ps/16.0kg/m
C18A-T	4	8	6	145	8750	175ps/23.0 kg/m
S20R-T	4	8	6	170	11000	205ps/28.0 kg/m
KA6-T	3	7	6	75	5000	64ps/10.5 kg/m
驱动方式UNIT						
type-STV	3	7	6	700	5800	驱动方式FF
type-664	3	7	6	565	4800	驱动方式4WD
type-14K	4	8	6	860	8400	驱动方式FR
BODY UNIT						
86-Lev	3	7	8	165	4500	BODY 重量165kg

PARTS 名称	重量(kg)	必要RP	其他资料
INGINE 用部分			
TC-12	4	1200	1000-4500回转的加速力为最大值的1.2倍
Achilles-SC	18	1500	低回转域的转矩提升压缩比+1
UltraFilter	0	30	POWER 最大值提升1%
EXT-110	0	850	6000-10000回转加速提升
BAKURAI	0	700	垂直的消音器
LoComp/-	0	300	TURBO安装的必需品
驱动程式用部分			
U.F.O	-2	1600	车轮500kg轻量化
Spider2	-2	1600	车轮500kg轻量化
C-Diet/20	-20	3500	驱动程20cm轻量化
GPS-NAVI	25	1450	接近弯位时会出现箭头指示
BODY 用部分			
B-Diet/10	-10	2500	内装10kg轻量化
GREEN	0	1500	车身颜色变为绿色
WineRed	0	1500	车身颜色变为酒红色
MintGreen	0	1500	车身颜色变为薄荷绿色

读编往来

本期主持人：LEO

当各位读者拿到这一期杂志时，七月应该已快过去，诺查丹玛斯的世界末日预言终究还是没有实现，世界依然存在，而地球还在转动，我们对读者的心不变。

这期是《游戏机实用技术》改月刊的第二期，从上一期的反馈信息来看，大部分读者对我们的改变还是赞同的。但是我们为了把杂志办的更好，更贴近玩友，这期我们又做了较大改变。不过，这次将是本杂志近期最后一次大改动了，以后我们杂志的风格将趋于稳定，希望读者们能接受我们这期杂志。

由于在这一期杂志截稿前我们又收到了许多新资料，为了能给大家提供最新的资讯，我们又临时加入了如"KOF99"、"生化危机3"等游戏的最新资料，因此可能导致本期杂志有一些不足和失误，望广大读者见谅。

最后祝愿今年参加中考、高考的各位玩友能如愿以偿的考上自己心仪的学校。

心声悄语

这一阵爱说一句口头禅"天啊"其实只是说说而已，人还是要靠自己。

很累，其实不单只因为工作，还有一些别的原因，比如感情，人到了一定年纪，就会有很多诸如此类的问题。

总想做一回游戏中的人物，不过这只能是梦想。

几天前很意外地接到一位久未谋面的老友的电话，惊喜之余，也想起了许多往事，怀旧的心绪一下子便缠住了我，电玩也好象人一样，隔一段时间便要回过头去看一看，出一些怀旧的系列作品，而现在似乎正值这种怀旧风的高峰期，编刊时总不断地看到一些亲切的旧"面孔"，让人不禁想起原来打机时的点点滴滴，似怀念，似温馨，亦别是一番滋味在心头。

动作太慢，总得连夜赶稿，凌晨时分有一丝丝的凉意，看着一片片的亮色渐渐地融化掉夜，突然有一种生命匆匆的感觉。人，只有一次的生命不能虚渡。

入夜，玩着《口袋妖怪》突然地明白了小精灵们为什么这样地受欢迎，因为它们和我们一样要吃饭、睡觉，却没有和我们一样的烦恼，它们的世界充满了快乐。

你是不是掉入凡间的小精灵呢？

喜欢一个人去打街机，周围是和我一样兴奋的人群，似乎很嘈杂，其实有着统一的节奏。可以和完全陌生的人"杀"得难分难解，亦可以一人独自徜徉在游戏的世界里，整个的心被撑得满满的，那一刻可以忘我。围着观战的朋友们可以比我更兴奋、忘我，虽然并不相识，却感到亲切，因为我们是同一条"战线"上的FANS。

办刊时多亏有大家的通力合作，想要作好一件事合作是很重要的。感谢诸位编友对我的关心和帮助，并且要特别感谢各位读者对我们的厚爱。

"阿嚏！""喂，声音小一点，吓我一跳。""没办法，感冒嘛！"好几天了，感冒还没有好，还要急着出刊，于是想健康地活着真好。

丹玛斯预言的那一天终于没有来临，生活还是一如往常，其实就我个人而言还是比较相信这一预言的，在南联盟燃起的战火总让人很有些担心：很多无法想像的自然灾害：人类总在自以为是地改变着大自然，出现了越来越多的生态环境问题，这些问题对人类自身的伤害似乎比其他的因素更为重要……很多类似的问题让人对地球的未来越来越担心，未来会怎样呢？

这几天总有些晕，这不，电脑又告诉我：该程序执行了违法操作，将被关闭。可怜我又忘了存盘，唉，没办法，只好重新做过了。出现这样的情况，想必是因为这一阵偷懒不曾锻炼的缘故，工作虽忙，还是要注意自我调整的，否则怎么提高工作效率。诸位玩友平时学习的时候也要注意劳逸结合呀！

编辑趣事

★近期，编辑部噪音大起，原因是新购入PS,N64各一部，就连平时很少玩游戏的帅哥和黑皮也相争而上，一时间，撕杀声与叫喊声混杂一片，数小时下来，两人左手大拇指各起透亮水泡一个，还相互炫耀比试着谁的更大，突然主编忽然杀到，以吉斯挑黑皮的特瑞，结果黑皮被惨不忍睹地KO掉了!主编还作吉斯狂笑状，众编见之无不掩口而笑。

★编辑部里工作繁多，众人平时难得偷空娱乐。某日，主编忽然购回PS游戏《BUST A MOVE2》、《劲舞》和《狂热节拍》。众小编私下议论纷纷，唯LEO君面有得色，镇定从容。KO平以一顿午饭为诱，终知其详：原来LEO君借观察为由，拉主编去机厅，并故意使出浑身解数狂玩《劲舞》，终把主编年轻时回忆勾起，爆发出从所未有的打机热情，并购回游戏。众小编对LEO君不禁竖起大拇指："高！实在是高！"自此以后，编辑部内便每日"歌舞升平"，大小编同乐也。

★玫姑娘乃西北人氏，梅姑娘亦西北人氏，二位姑娘均是本刊电脑操作人员，一日，玫姑娘与梅姑娘大开擂台，玫姑娘扬言："吾能一指按下三个字母键，汝可能否？"梅姑娘那肯认输，扭头正言："吾能一指按下四个！"

想知道她俩的手指有多粗，有空来一饱眼福，恭候！

★黑皮身强力壮，消化亦顺畅，午时盒饭一个仅能垫底。无奈自购碗仔面一个，撕盖、加水、等待。而帅哥一晃即现，言："吾亦饥肠难忍！"言罢即而双手揣面。黑皮慌然，双眼如铜铃怒视，一把扯开碗盖，口腔分泌物一团入碗。帅哥速而双手拱面于黑皮，急言："此面非你莫属，吾已不再饥饿。"

编辑部生力军大特写续

小P:

身高一米八几，甚为英俊，年方2X，为一电脑奇材，其拼音打字的速度快绝。对RPG颇有研究，还和几个朋友办了个以RPG游戏为主题的网站。不过其人为一标准网虫，半天不上网即无精打采，经常半夜三更的从网上抓下一堆堆的无用资料，而且其人格斗游戏水平极低，经常被编辑部众人暴扁。唉，新生力量嘛!

LEO:

一神秘人物，与初夏杀至编辑部，其玩龄仅比年龄小三年，对任何类型的GAME都来者不拒，尤长于格斗、赛车和运动类GAMES。

不过其人为一马大哈，经常丢三拉四，而且犯事后常说"不要紧"，令此语几取代"是啊"。主编曾对之教育多次，终不得其法，只好长叹"年轻人嘛......"

众编小语

最爱的KOF系列终于推出99了！不过……呜呜呜(痛哭流泪)……为什么不让八神这个极受欢迎的角色继续登场？！另外草雉京为什么会被克隆两个，并且被移植能力？难道他也遭遇不测……谁是KOF99的故事设定者？I will kill he!(We will kill he!场下数以万计的八神迷、草雉京迷同声附和)

——LEO

朋友，可曾记起次世代到来的那场旋风，如今只剩“血泪祭”了。似乎“樱大战”还在上演，拳皇99又将掀起波澜。

——KO平

我们用五彩缤纷的纸，颇为认真仔细的俯于桌面，尽心尽责的折着千姿百态的纸鹤。然后，虔诚的把它们轻放在阳光雨露淋漓过的草坪上，八人一举使出绝招咒语，让纸鹤有了生命和灵气.飞吧，可爱的纸鹤，你所带去的东西，不仅仅只是我们熬夜饿肚和完成你生命和灵气的喜悦。

——黑皮

“良药苦口利于病，忠言逆耳利于行。”

为什么光是“最喜欢……”，连一句“最讨厌……”、“不喜欢……”都没有，果真只听喜鹊叫吗？这叫什么问卷调查，根本没有实际意义。如果给贵刊打分，我顶多只给59分。你们给我的感觉是，杂志刊名“实用技术”与内容严重脱节，使人疑心装订有误，贵刊应叫“DC主机了望台”、“恋爱游戏大全”之类。中国国情是什么，有几个人花八千大元抢第一批DC？花那么多彩页写DC，叫我望梅止渴吗？还是说“PS、SS全死了，DC的时代来了！！”我就不同意，至少目前你们应多登PS攻略文章，而且要大作、精品。由于语种限制，一些恋爱游戏根本无法玩，下次别登它了。还有佳作推介完全可用一句至数句话讲完，否则花了一页多光写些用不着的“可以期待”呀，“值得一玩”之类的话。果真是好作品，就等收集全资料后做彻底攻略、诠释，避免版面浪费。

贵州省赤水一中高三(2)班　鲁方芳

鲁方芳读者的来信一语中的，对我们很有帮助。因此，从这期开始，读者调查表中将增加“最不喜欢的栏目、最讨厌的文章、攻略和图片”等调查项目。另外，本刊从这两期起将对整个杂志的风格和内容做出较大调整。我们会走大众化路线，对于象N64、DC等不太普及的机种将减少它们出现的次数，这也算是“顺应民情”吧！^-^同时我们也希望以后能多收到一些批评意见，因为这对我们小编以后的工作会有很大的帮助。

时效性应增强、内容应更丰富

贵刊的时效性应该增强，内容应更丰富。贵刊有全彩页、价格合理等优势，应尽量多登一些精美的图片来吸引读者，毕竟再多的黑白页也比不过一张彩图来得吸引人。另外，贵刊的彩色游戏画面并不是十分清晰，也许是因为技术上的原因，在这方面仍需努力加强。另外一点就是：刊登的攻略尽可能找一些好的、知名度高的、值得一玩的游戏，然后详细介绍游戏的系统、流程、过关要点等。尽量做到“少而精”，每次一至两篇足矣。贵刊既为“实用技术”就应突出“实用性”。

贵刊的一大缺点就是让人看后有一种内容单薄的感觉，换言之，就是内容所涉及的面太窄，对主机、游戏周边、游戏文化等方面的介绍几乎没有，不过相信贵刊日后是会有进一步的改善的。

江苏南京浦镇　张全

张全读者的来信让人感动，给人以很深刻的印象，字也漂亮，不过好象小了点，让小编们看得眼镜贴在纸面上(哈！小夸张)。小编们已从这一期起对杂志作出大改动，尽量提高杂志的“含金量”，望读者多来信指教。

刊物应调低售价

可否把贵刊每期的价格改为10元，这样就更能适应大众的消费水平。本人之所以买贵刊，就是因为精美的全彩页和能够接受的价格，望能接受！

云南昆明市西华小区　陶丁

调低价格好象是不少玩友的迫切要求，的确，12元的价格超出了“十元心理线”，可是全彩页的杂志成本很高，在加上刊物的定价是不能随意改动的，这里有国家的规定，不是由杂志说改就改的。不过小编以后会多加努力，争取让玩友们觉得购买这本杂志“物有所值”，甚至“物超所值”。

画廊要加评语，读者调查表的底图该换换了。

本人有一个看法，一个建议：

一个看法：《GAME画廊》太死板。就把玩友的画摆上去，没有编语，甚至连画的名字都没有，真是有点不负责任吧！希望编辑们能在画的旁边加些评语什么的，总比干巴巴来的强吧！希望编辑们要注意啊！

一个建议：建议杂志社能出用游戏人物做底的信纸和信封从而大赚特赚(有点夸张？)既省事，又赚钱，何乐而不为呢？另外希望杂志社能每期换一换调查表的人物，这不，已经连着两期都是这位独眼柳生了。凶巴巴地拿着两把刀，是否写错了会出来砍人呢？

封面、封底应加大设计的热忱！简约、活泼是今年的流行趋势，勿要一张图配很多字符。栏目的设置应该多元化，目前好像单调了些。内文的版式设计应丢掉一大字符配很多小图的模式。

玩家之窗再接再励！GAME画廊该有主持人吧？有文字有画才好。稿件质量要保证。贵刊附调查评刊之举甚好，每个喜爱贵刊的玩家都会认真写的。但为了保证“回馈”最好有吸引读者参与的活动！

另祝贵刊生龙活虎，挺进新世纪！

浙桐市崇福镇塘22号　陈铭

陈铭读者的建议非常好，在这一期开始，我们的画廊将会有主持人加上评语，而且读者调查表也会改变底图，封面也会设计得比较活泼。

玩友杂谈

贵刊最大特点是全彩印刷，装帧精美，颇具收藏价值，这也是我喜欢上这本杂志的主要原因，但贵刊的缺点同样比较突出。其一，文章内容枯燥，难以吸引读者“第二次”翻阅。其二，攻略较滥，号名为攻略精品，但其中精品实在不多，近两期只有一个FF8的攻略不错，但由于两期采用两种不同的方法刊登攻略，让我颇有摸不着北的感觉，并且攻略的深度也不够。

上海交通大学闵行校区F9703404班　温昊冰

既然要改为月刊，价格应适当降低，要不然，我们这些玩家要破产去行乞了。

读编往来的内容应有所改变，不要一味地刊登一些带有拍马屁的信，不如登出一些要求解决玩家平时玩游戏中的困难的信，并予以解答。

如在价格不变的基础上，增加页数(不含广告)，那肯定会受欢迎。

广西南宁市罐头食品厂17栋507号　农峰

希望贵刊能在某种新机型后面附以折合人民币多少，和在北京何处可买到(邮购就免了)？

希望贵刊能够把攻略刊登完整，最好不要一期一期的“未完待续”。从头到尾，否则万一丢一本，整个攻略就“废”了。

希望能赠些经典游戏的海报(超大幅)，多加些钱我也愿接受。

希望能知道“NGPC”在哪里可买到，大约多少钱？为什么看插图，这款主机不象16位的，象GAME BOY Color。

望加以解答，谢谢！

北京崇文区东花市大街2号院5号楼2门201　王开宇

本期杂志的出刊时间比较紧，在此先为因此而造成的不便之处而请各位读者原谅。

有很多玩友在来信中问及投稿的事情，LEO在此对大家作出明确的答复：本刊欢迎读者来稿，凡是近期游戏攻略(PS、GB)的来稿，小编们会择优录取，稿酬为每千字30-60元。另外，也可来稿谈谈您对游戏业界的各种新闻的看法(如可谈一下您对新次世代大战的看法，对某些话题的个人看法等等)，题材不限，稿酬从优。望广大读者踊跃投稿。

另外，本期因特殊原因停一期玩友沙龙，阿郎龙长托我转告大家，下一期希望上玩友沙龙的读者请一定附上一张正面彩照，否则将不予刊登。

另外在此回答部分玩友要求的增加PC内容的问题，制作PC的栏目内容并不难，可是目前杂志正处于起步期，暂时不加PC版内容也是为了读者能看到更好的杂志。

《游戏机实用技术》总第9期抽奖名单：(共计20名)

鲁方芳	贵州省赤水市	李　黎	重庆市巴县	张　波	海南省海口市
张　全	江苏省南京市	张　鹏	江西省南昌市	王　洋	宁夏省银川市
陶　丁	云南省昆明市	王春林	吉林省长春市	杨　捷	南京市鼓楼区
黄　维	黑龙江省大庆市	姚　瑶	河南省许昌县	王开宇	北京市崇文区
乔　英	山西省大同市	言　定	湖南省岳阳市	农　峰	广西省南宁市
王尔佳	广东省饶平县	吕　帆	天津市和平区	温昊冰	上海交通大学
牟　雷	山东省日照市			刘　斌	广东省顺德市

GOLDEN EYES 007



超时空要塞 可曾记得爱

机种：PS 游戏类型：STG

！！！：自从宣布推出这个游戏后，笔者便非常期待，倒不是因为它怎样怎样好玩，主要是想看看高品质回放的经典动画(SS的回放效果已不差)。结果这个PS版果然超出了我的期待——连新的原创要素都不加！典型的偷工减料！评分：6.5分

黑皮：很怀旧的一款游戏，可是颇让人有些失望，因为怀旧是很怀旧了：原版的动画、原版的音乐，几乎已留在记忆深处的歌，可是太缺乏新意了。笔者认为即使是怀旧的游戏也应该有些新的元素，这样才会有生命力。评分：5.5

玫梅：很可惜，我不是超时空要塞的爱好者，因此这个游戏对我没有太大的吸引力。游戏中最大的卖点：动画部分对我而言是一点意义都没有的，而它的战斗方面实在是太弱，来来去去就是那么几种敌人，而且连子弹都没有什么变化。评分：5分



饿狼传说 WILD AMBITION

机种：PS 游戏类型：FTG

小P：前两期国内某杂志上说CAPCOM抄袭SNK的人物设计，玩了这个游戏后我觉得SNK也不甘示弱嘛！(笑)一个典型的模仿品，不论从哪个方面来看都是一个典型的3D街霸的抄袭之作，出招表更是一模一样！但平衡性不如3D街霸，贴图不如3D街霸(天！3D街霸可是97年的！)……一句话：差！评分：6分

玫梅：说是3D格斗游戏，虽然有越线，但总体上来说感觉还是个2D游戏。游戏上手度还不错，那个李香绯满可爱，还有一些搞笑的招式，画面效果一般，贴图技术陈旧，缺少新意。评分：7分

帅哥：又是一个挂着3D幌子的2D格斗游戏，可就操作性和图像上来说，还不如2D版的饿狼，如果你实在没有其它格斗游戏可玩的话，倒还可以一试。评分：6分



星战前传(RACER)

机种：N64 游戏类型：RAC

LEO：这是一个用上了N64 4MB RAM卡的游戏，加上卡后它的画面会比使用了3D加速卡的电脑版略差，不过也算做的不错了。游戏的速度感极好，在34寸锐屏上的感觉比玩电脑好多了（在电脑上用21寸显示器的人应该没几个吧？）评分：8分

KO平：在电影上映的同时推出这一款游戏，想来是要"借一下东风"了，不过这也无可厚非。就游戏本身而言还是很不错的，用了RAM SLOT的画面显然有了很大改进；加入了不少新的元素，比如那个维修系统；速度感不错。不过，赛车在行进的时候感觉好像要散架。评分：7分

小P：一个不错的赛车游戏，也是第一个以星战为主题的竞速游戏，整体来说速度感还不错，图像也比较精致，还加上了一些RPG要素，是近期的一个值得一玩的游戏。评分：7分



极速传说（Racing Lagoon）

机种：PS 游戏类型：RAC

LEO：无话可说！SQUARE又一失败之作！在看开头时让人有一种赶快玩玩的冲动，可进去一看，又一个画面好游戏性差的经典！对话时人物动作单调重复，无聊的情节拖慢游戏节奏，这是RPG？看来SQUARE还不如好好做一个纯赛车游戏。评分：6分

帅哥：史克威尔公司的新作，是一款很有新意的作品，在赛车游戏中加入了RPG元素，虽然结果不尽如人意，既没有赛车游戏的速度感也没有PRG吸引人的情节，不过创新对于史克威尔这样一家成就卓著的大公司来说非常可贵，值得发扬这种创新精神。评分：8分

小P：首先为SQUARE这种创新精神脱帽致敬，然后就要为这个游戏的质量默哀3分钟，在玩这个游戏的1小时里，我总共打了10个哈欠，最后它给我留下的唯一印象就是游戏中那些造型古怪的人物(美式风格)，没事干的时候倒是可以拿出来浪费时间。评分：6分



上帝也疯狂3(POPULOUS-THE BEGINNINGS)

机种：PS 游戏类型：R-SLG

LEO：这个游戏是"上帝也疯狂"？比起电脑版来缩了不少水，画面的质量则让人以为是SS版，在专用鼠标的支持下操控还不错，可是读盘时间太长，本人戏称此游戏为"上帝也LOAD盘"，看来即时战略游戏不适合在家用机上推出。评分：5分

KO平：这是一款无聊的游戏，画面比起电脑版的差得太远，游戏的上手度不好，笔者觉得初学者玩这个游戏会有些……　评分：5分

小P：其实我对这个游戏本就不抱太大的希望，毕竟从电脑移植到家用机上的游戏就没几个好的，可在我拿到这个游戏后，我还是被它吓了一跳：糟糕的图像，别扭的操作，使人没有任何玩下去的欲望，和电脑版的比起来，简直就是两个时代的产品，除非你的钱多的没处花，否则还是不要理它的好(真那么有钱还不如捐给希望工程呢！)，评分：3分(看在电脑版的面子上给的分数，否则……)



生化战士

机种：PS 游戏类型：ACT

！！！：越来越怀念超任时代那个每年才出1-2个游戏的SQUARE了，这个游戏和《极速传说》一样都可以算是SQUARE近期的劣作：画面粗糙，游戏性不高，而且难度也太高(对初学者)，为什么SQUARE不好好出些像《武藏传》那样的精品A-RPG呢？评分：5分

黑皮："挥拳、我打、我打"，唉！感觉不好，史克威尔大概是忘了"好好学习，天天向上"了，NOW LOADING为他放一曲三分钟的凄凉音乐，希望是最后一次。评分：4.5分

小P：一个品质一般的游戏，让人感觉不到是SQUARE的作品，游戏里敌人太少，而迷宫又太麻烦(不是复杂)，此外游戏的视点做得不太好，经常让人看不清房间的状况，加上一些贴图错误，很容易让人失去耐性。评分：6分



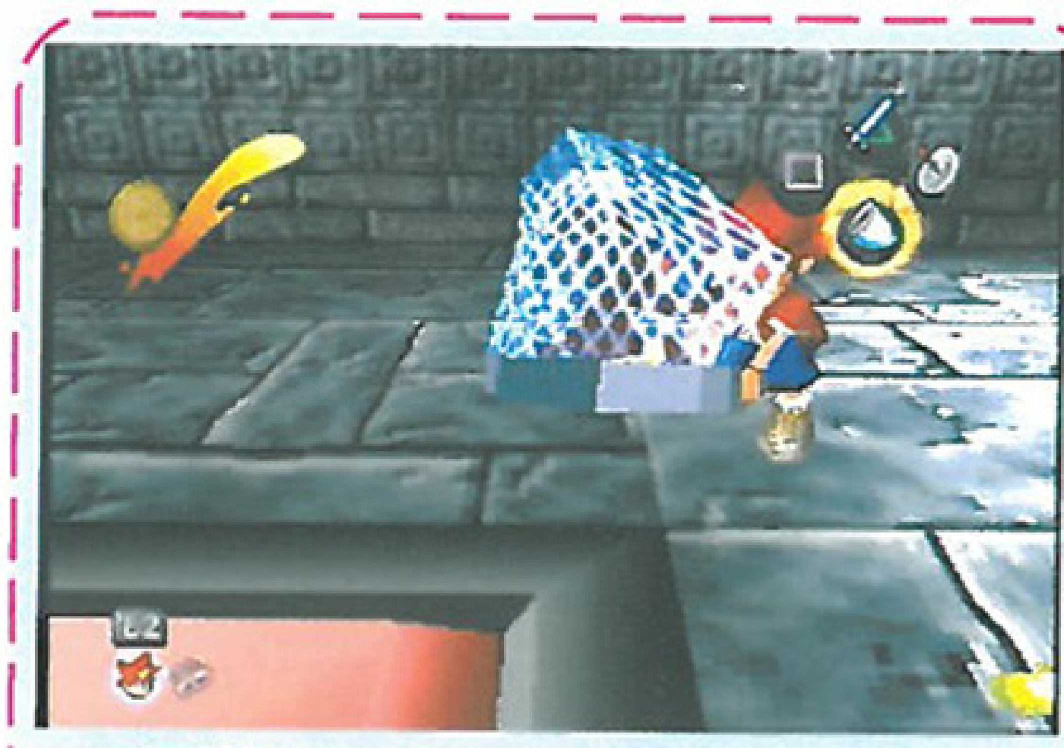
格兰蒂亚(GRANDIA)

机种：PS　游戏类型：RPG

LEO: 同样是移植之作，这个就比超时空要塞要好。多了SS所没有的半透明效果，画面也减少了缺损现象，而且动画的回放质量也比SS版好了不少，另外作为PS的游戏它的读盘时间也不算长。没玩过SS版的PS玩家应该一试。评分：8.5分

！！！：OPENING画面相当不错，尤其是音乐部分，充满了英格兰风味，气势恢宏，很有些像世界音乐了，颇让人感动。游戏中人物性格鲜明，笔者比较偏爱天真无邪、活泼可爱的素儿。不过读盘时间稍长。评分：8分

帅哥：近期相当不错的一个RPG游戏，与SS版比起来，图像上有了不小的改进，音乐也好听。至于剧情等方面就更不必说了，毕竟在推出SS版时，它的口号可是要超越FF7的。不论你以前是否玩过这个游戏，只要你是个RPG爱好者，就要试一试。评分：8分



捉猴记(APE ESCAPE)

机种：PS　游戏类型：ACT

LEO: SONY的双振手柄直到这个游戏才物尽其用，可是效果却不是太好，尤其是当需要在跳起的同时再找准方向网住猴子的时候就更难把握。不过这个游戏的游戏性的确很高，再加上高素质的画面和动听的音乐，PS玩家不可错过。评分：8分

玫梅：画面鲜艳、绚丽，节奏感很强，可是3D效果处理比起N64来说还是稍差一筹，物体的质感不太好，像那几个翼龙蛋壳。不过这游戏可玩性颇高，人物很可爱，还是挺吸引人的，总体感觉还不错。评分：7.5分

小P: 不错，很久没有玩这么有趣的动作游戏了。虽然就图像上来说并没大大的优势，不过在可玩性上比起那些画面漂亮的垃圾就强多了，再加上全新的操控方法，这个游戏绝对是那些动作游戏迷必玩之作，就连我这个对动作游戏一贯不太感冒的人都忍不住在电视前坐了几个小时。评分：8分



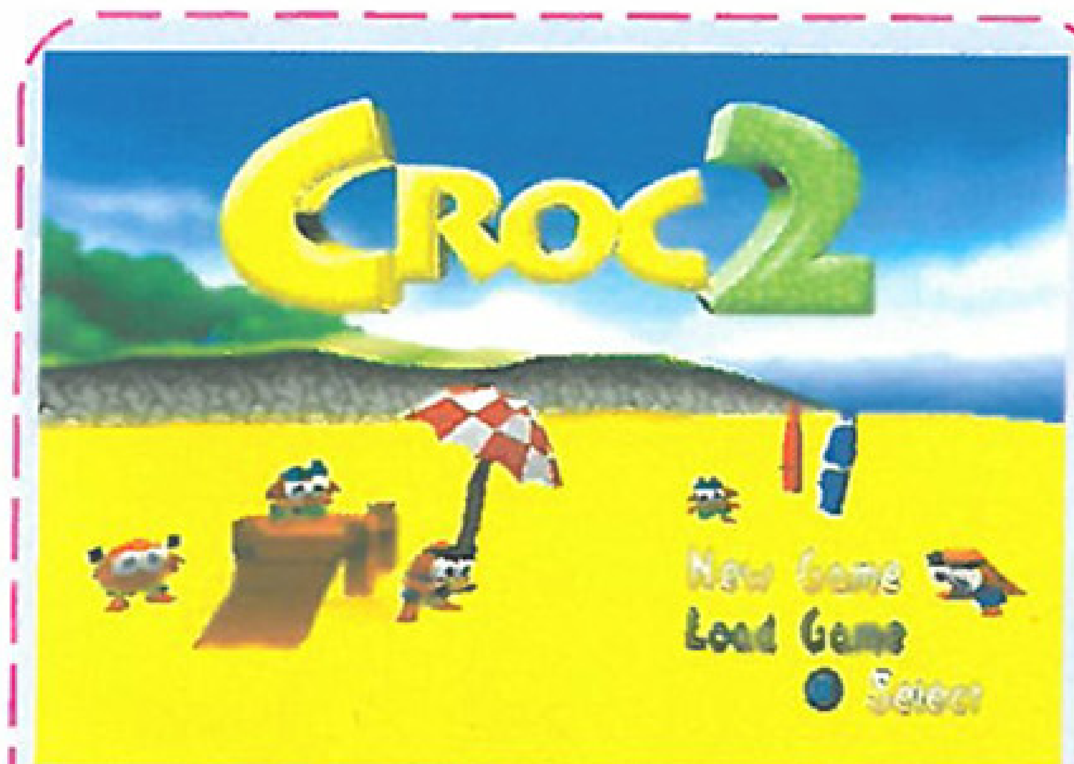
NBA 重扣手 4

机种：PS　游戏类型：SPT

LEO: 一个受欢迎的篮球游戏的日版，球员名称虽然以日文表示，但球员的风格仍可在此游戏中看到。游戏表面上和美版的没什么分别，但流畅度胜于美版，所以喜欢篮球的朋友不妨玩一下，必定不会让你失望。评分：7分

帅哥：这个游戏最吸引人的是它采用了真实姓名制，所有在游戏中出现的人物都确有其人。而且游戏画面不错，各角色的动作也很流畅自然。此游戏上手度还可以，并且对应多人对打，最多可以八人同乐，体育游戏迷千万不可错过哦！评分：7分

黑皮：应该说这个游戏的游戏性还是很不错的，玩起来也比EA的NBA99要激烈得多。不过就我本人来说，还是比较喜欢真实性较强的篮球游戏，不过如果你玩腻了NBA99，倒不妨试试这个游戏。评分：6.5分



鳄鱼仔 2(CROC 2)

机种：PS　游戏类型：ACT

LEO: 一个典型的美版游戏，为什么这样说呢？因为它－－－－实在是太难了。比者对自己的动作游戏水平本来很有自信，可一玩此GAME，竟连第二关都难过。不过此游戏的确做的不错，动听的音乐加上美丽的画面和可爱的动物，值得大家去玩。评分：7.5分

玫梅：说起这个游戏：音乐动听，画面还不错，人物很可爱，振动感觉好。就笔者本人而言，这款游戏满好，就是有些难，玩得时候容易让人，那个……丧失一部分信心，不过越难越要玩，“鳄鱼仔，我来也！”评分：7.5分

黑皮：平心而论，这个游戏还是挺不错的，只是它的难度未免就太过分了些，而且在操控上好像也有些问题。只要你有足够耐心(可以忍受在同一个地方死上N次)，这个游戏还是可以一玩的。评分：6.5分



皇牌空战 3(ACE COMBAT)

机种：PS　游戏类型：STG

LEO: NAMCO的《皇牌空战》系列一向是PS上的招牌作品，这个“3”也给笔者带来了不少惊喜。首先是游戏画面已达到了PS的顶峰，其次是它的风格改变也恰到好处（什么时候SQUARE能学习一下呢？）。不过游戏的操控比起2代更有难度。评分：7.5分

！！！：风格有比较大的改变，可能会让一些玩家不太适应；在空间感的处理方面比前两作要好；画面质素颇有些“一个天上，一个地下”，天空的质感处理得要比地面好得多；加入了一些科幻色彩颇浓的新机体。游戏的总体感觉很不错，让笔者现在已经开始期待续集了。(小SECRET(秘密)：笔者很喜欢那个像绫波丽的RENA) 评分：8分

小P: 这一代的皇牌空战在情节上有了极大的加强，玩起来让人感觉象是一个R-STG。在战斗方面和上一代差别不大，只要你玩过前几代，上手应该没什么问题。总而言之是个不错的游戏。评分：7分



超级机器人大战 COMPLETE BOX

机种：PS　游戏类型：SLG

LEO：唉，又是机器人大战！难道BANPRESTO除了这个系列外就没有其他游戏可出了吗？笔者一向觉得这个系列有点像《C&C》系列，已经太多太滥了。每一集作品都是换汤不换药，真不知道怎么在日本还有那么多人购买。评分：6分

！！！：本人对机战系列一向都很喜欢，这次是把FC上的《第二次》和《第三次》及《EX》重新推出。值得称赞的是厂商并没有像SQUARE那样只是加些CG而已，而是按《F》的基准重新制作，这实在是令人感动，不过读盘时间稍长。评分：8分

黑皮：《机器人大战X》这个系列出了也差不多有十年，不过以前的《第二次》、《第三次》等游戏在现在已经很难找到了。这次BANPRESTO将三个作品重新包装后放在一起推出，可以算是机战迷的必买之作。不过对于非机战迷来说这个游戏就没什么意思了，而且完全可以放在一张碟里的内容一定要用到两张，不禁让我想起了一些无良的台湾厂商…… 评分：6.5分

玩具精品

逛街纸上行





《心跳回忆》玩偶
比例：1:8
尺寸：18CM
名字：藤崎诗织和
　　　虹野沙希





比卡超，睡完觉你跟谁生气呀？

又看到你喜欢的比卡超了，不过这一次他好象有点不太友好，先是睡觉不理人，然后又不知道在和谁生气，你知道吗？



新近推出的一套口袋妖怪布娃娃。



这是做成比卡超形状的台灯，不但可以亮灯，还可以发出不同的声音，十分有趣。



“心情好”牌钥匙链

还记得上期为大家介绍过的游戏《口袋妖怪弹子机》吗？这次为大家介绍几款口袋妖怪钥匙链，你喜欢哪一款呢？每天看着这些小精灵你的心情会不会好很多呢？

SONIC ADVENTURE 多用途装饰品

这套世嘉招牌游戏《SONIC ADVENTURE》的装饰品不但外形很讨人喜欢，还可以有多种用途，比如可以当作钥匙扣，挂饰，桌上小摆设等。





POP N' MUSIC
手机套
有4种不同颜色，印有4位不同角色。
尺寸：15×6×4CM



酷似PUFFY的瓷器小摆设



这批POP N' MUSIC CD套一共有5种不同颜色，5位不同角色，每个CD套可放8张CD，尺寸：15.5×16CM



POP N' MUSIC钱包
一共有4种不同颜色
尺寸：14.5×10.5×2CM

喂，凯蒂，醒醒，有朋友来看你了！
凯蒂她睡得好甜呀！你都不忍心把她叫醒吧。



As long as you love we !





《BEAT MANIA POCKET》新机登场

继《BEAT MANIA POCKET》一、二集后，KONAMI在7月又推出新的一集，名叫《BEAT MANIA POCKET～SUMMER MIX～》，这次会以目前日本一些比较流行的歌曲为主题，每首歌曲的节奏都比较轻快，再加上机身的主体颜色是透明蓝，可以给玩家们带来一种清凉的感觉，所以厂家定在夏天推出这款新机。另外，KONAMI还会在9月推出一款以动画歌曲为主、机身颜色鲜艳的新型“BEAT MANIA”掌机。

在书桌上放一个机器猫台灯，学习的时候都会有灵感。

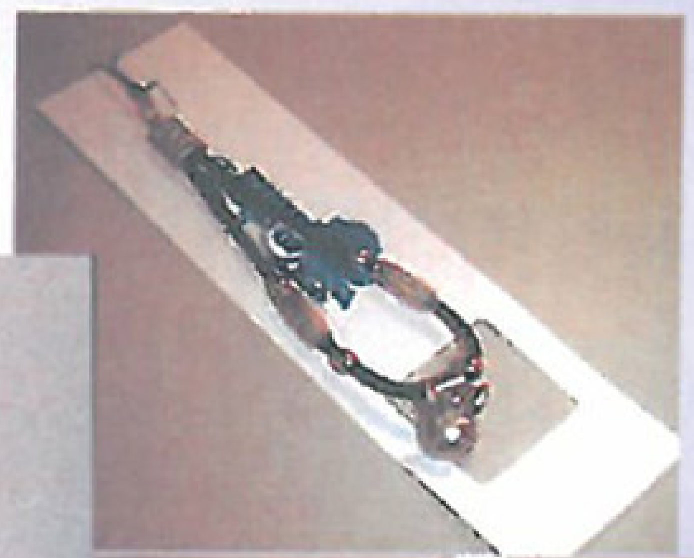






机器猫这次当上了厨师，不过它煎的鸡蛋好像没有熟哦!

贪吃的机器猫竟然连钱都“吃”，你敢不敢把钱存在里面呢?





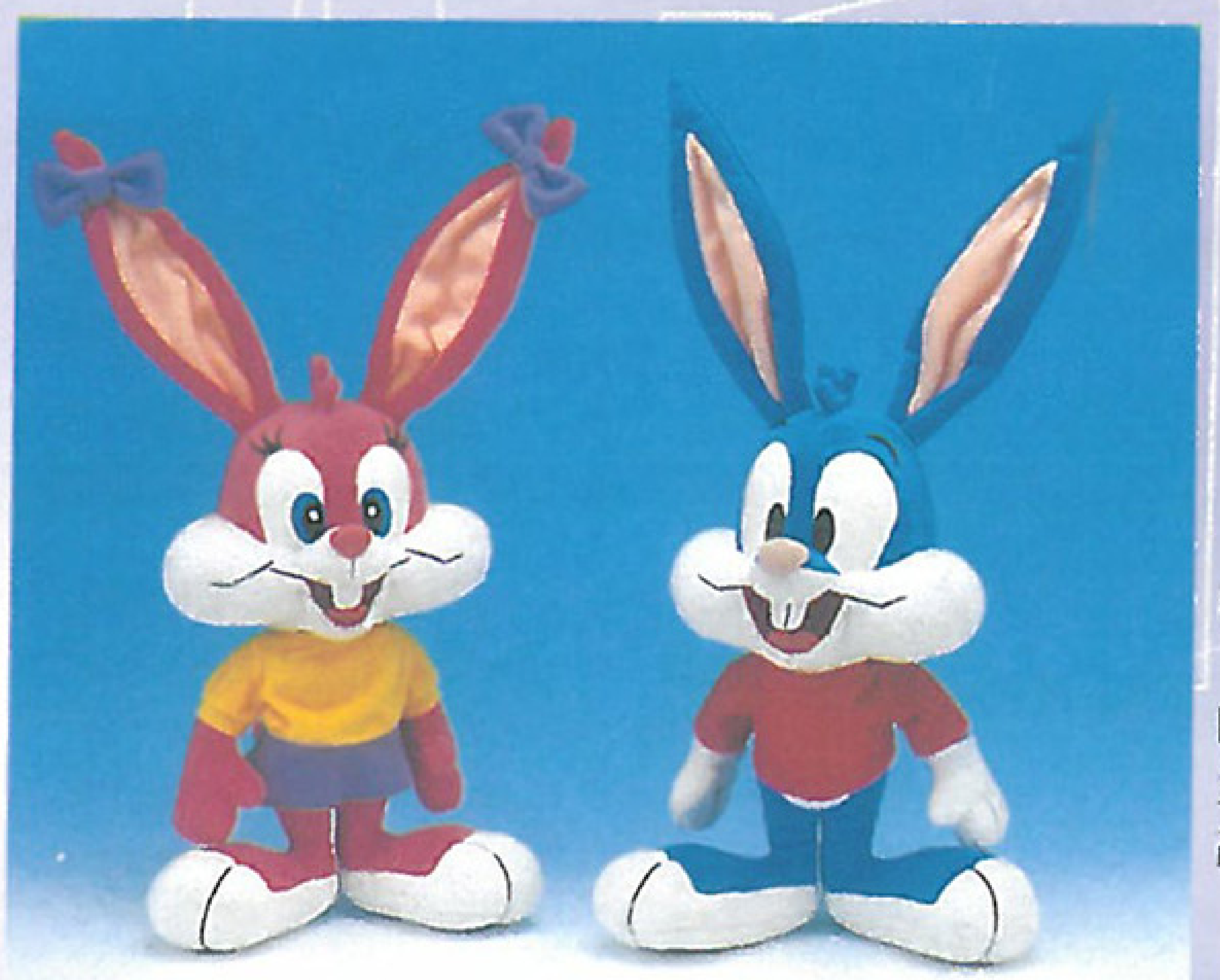


《圣剑传说》精品

史克威尔今年可谓业绩骄人，除了大作《最终幻想8》、非常受欢迎的《SAGA FRONTIER2》(浪漫沙加2)还有玩者们期待的《圣剑传说》，这次就为大家介绍三款《圣剑传说》的精品：金属电话绳、卡片盒和立体问候卡，其中卡片盒是由金属制成的，所以价格较高。

FF8透明玩偶





瞧这幸福的小两口!

宾尼兔历尽艰险终于和他心爱的女孩在一起了，看他高兴的那个样儿!

DANCE DANCE REVOLUTION
手提袋和T-SHIRT

图片所示的是有关热门游戏《DDR》的附属产品，可以装入一个《DDR》游戏套装的手提袋；印有游戏标志的T恤衫；类似于书包的手提袋。





OMEGA BOOST(PS)

相信大家应该都已经打完这个游戏了吧，可是你 是否玩到过这个游戏的隐藏关呢？如果你对此感兴趣的话，就看看下文吧

特别模式出现方法

模式名称	出现条件	内容
A	在RESULT画面内取得60分或以上的PILOT ABILITY	战机变无敌及武器等级为LV9
B	以NORMAL完成游戏一次	无限使用必杀、且武器，等级为LV3
C	以NORMAL完成游戏一次、PILOT ABILITY有90分以上	机体速度变成最高速，及武器等级为LV9
D	以HARD完成游戏一次	可同时向五个敌人发射机关枪，及武器等级为LV9。
E	以HARD完成游戏一次、PILOT ABILITY有90分以上	在任何方向都可加速，且武器等级为LV9

部分隐藏关大公开

关数	出现条件
U8	以NORMAL完成游戏一次（中间可续关）
U9	以NORMAL完成游戏一次（中间不可续关）
U4	以NORMAL完成游戏一次（中间不可续关），PILOT ABILITY有90分以上
U6	以HARD完成游戏一次（中间可续关）
U7	以HARD完成游戏一次（中间不可续关）
U1	以HARD完成游戏一次（中间不可续关），PILOT ABILITY有90分以上

ACE COMBAT 3 electrasphere(PS)

任意选关

把全部52版通关一次，然后在标题画面中那些格子便会充满了颜色。进入Load Save选择你自己通关的FILE，那么那个NEW FILE就会变成S FILE，只要选择它就可以任意选关和选择所有飞机。

自由改变视角



在游戏中的REPLAY模式中，是可以自由改变观看视角的，方法是：在REPLAY进行时按□、△、○、×、L1、R1就会随机变更视角，按L2就会加上夜视镜的效果，按R2就会加上动态效果。

火热秘技ABC...

击坠王 —— 紫炎龙

无限接关

在游戏中按START键，然后在再按SELECT键就可以增加接关次数。这个秘技是可以无限次使用的。

《饿狼传说～WILD AMBITION～》(PS)

隐藏角色 Mr.KARATE



这个龙虎之拳里的格斗家看起来成熟了不少

他是传说中的格斗家，却因某种原因而消失与格斗界，不过仍有让他出场的方法。

玩家只要仍选一名角色开始游戏，但每一场战斗都不能输，更不可续关，这样在通关后就可以使用Mr.KARATE了（以上条件缺一不可）。

Mr.KARATE的攻击力极高，而且还可以使用必杀技虎煌拳和龙虎乱舞。

隐藏角色 DUCK KINE



另一个隐藏人物是DUCK KINE，要令他出现比较麻烦，但并不需要太多技巧。首先在对CPU时，使用除Mr.KARATE外的所有角色完成游戏，直到使用最后一个角色打到首领处，DUCK KINE就会出现了，你不用打倒他也可以使用他。

他的必杀技指令不易输入，但他的动作就象舞蹈者一样华丽。

穿上西装的GEESE

一向穿着随便的吉斯居然穿上西装了！使用这个秘技并不难，只要在角色选择画面中，一边按着START键，一边以十字键指向GEESE，再按圆圈键确定，这样在游戏一开始，他就会穿上西装了。



《天诛 忍凯旋》(PS)

DEBUG MODE

这应该是这个游戏的终极密技了，方法是：先开始游戏，然后在中途按START键暂停游戏，此时要一边按着L1和R1键，一边按顺序按上、△、下、×、左、□、右、○。输入完毕后不要按L1和R1键，而改为按顺序按L1、R1、L2、R2，按START继续游戏，然后再按L1和R1键，成功的话你就可以进入各种设定画面中了。在这里你可以改变音乐，甚至安排敌人出现的位置和看到各过关画面。

STAR WARS EPISODE 1 RACER(N64)

隐藏角色

在游戏中除了一般的任务外，其实还有一名隐藏角色，他的名字是Cy Yunga，而令这个人物出现的方法是先选择Jinn Reeso，然后选择SAVE NAME，紧Z键不放后再选择一个空文件，然后按紧L键和Z键来输入RRCYYUN，然后选择END，如果成功，便会发出特殊声音，之后就可以选择这名角色。

特殊密码

在TOURNAMENT模式中选择新比赛，之后按紧Z键来进入输入名称的画面，再按紧L键来输入RRTHEBEAST就会以反方向来进行比赛；输入RRJABBA就会进入无敌状态；输入RRDUAL就可以使用1和3控制器来控制PLAYER1，而2和4控制器就可以控制PLAY2；如果已经选择车手MARS GUO，这时只要输入RRJINNRE后，车手就会由MARS GUO变为JINN RESSO。

超级机器人大战 COMPACT(PS)

战舰无限次移动

在战舰上，而且战舰上装备了一件消耗道具（如燃料仓）。之后当战舰移动移动时，按出它的视窗，选择？？？，再按B键取消，之后战舰就可以再次移动了。

快速提升等级

如果你对使用了努力和幸运后所得的金钱和经验值还不满足的话，你可以试试下面这个方法：

当能够使用地图兵器的机体发射完地图炮之后，在显示出经验值和资金的窗口后，按着观看MAP的键（Y3键），之后按B键取消，然后再多按一次观看MAP的键，然后再按B键取消，最后玩家就可连续获得两次的经验值。

APE ESCAPE 捉猴记（英文版）

机种：PS 游戏类型：ACT 制作公司：SCEI



只数不减：800F442C

体力不减：800EC268

奖分最多：800F4456 0063

潜水时氧气不扣：800F4D68 0258

STAR OCEAN THE SECOND STPRY 星河传说 2（英文版）

机种：PS 游戏类型：RPG 制作公司：ENIX

大量金钱：

D009B600 0C38

8009B068 C9FF

D009B600 0C38

8009B068 3B9A

游戏时间停止：8002B620 0B15

可在任何时候记录：80074628 0001

ACE COMBAT 3 皇牌空战 3

机种：PS 游戏类型：STG 制作公司：NAMCO

击倒最多数量的目标：800C0300 03E7

击倒敌机数量最多：800C0304 03E7

任意选关：



800BFEEC 0100

800BFEEE 0101

800BFEF0 0101

800BFEF2 0101

800BFEF4 0101

战机无敌（适用于所有关卡）：



80072388 8602

800723F6 8602

8007249A 8602

80072216 8602

800721E6 8602

时间不扣：

80054330 0000

800721E6 8602

导弹不减：



800719AA 8CA2

80071A5A 8CA2

80071B0A 8CA2

80071BAE 8CA2

80071C52 8CA2

80071CF6 8CA2

80071D9A 8CA2

80071E4E 8CA2

80071F16 8CA2

80071FBA 8CA2

8007205E 8CA2

拉鲁夫大冒险

机种：PS 游戏类型：ACT 制作公司：NEW

时间不扣：800B98F8 8C82

不死（透明）：800EB33E 8483

只数不减：800B9C18 0009

积分最高：800B9BE0 423F　800B9BE2 000F

心跳回忆剧场版第三集

机种：PS 游戏类型：AVG 制作公司：KONAMI

所有爆机后的相片以及全部的 MINI 游戏

801FFB80 FFFF

801FFB82 FFFF

801FFB84 FFFF

801FFB86 FFFF

801FFB88 FFFF

801FFB8A FFFF

801FFB8C FFFF

以下的只可用于日版及中文版金手指卡

所有爆机后的相片以及全部的 MINI 游戏

BO100002 0000 0000

801FFB80 FFFF

RACING LAGOON

机种：PS 游戏类型：RPG 制作公司：SQUARE

无限金钱：



80062B90 E0FF

80062B92 05F5

无限 RP：

80062C8C E0FF

80062C8E 05F5

必胜：

90062BB8 000F423F

败率为 0：



90062BBC 00000000

全 ITEM：

B1300002 00000000

80063E60 FFFF

全装备（最高等级）：

BO650002 00000000

30064464 00F0

B02C0002 00000000

300644E6 00F0

B02B0002 00000000

3006453F 0001

瞬间加速（按 L1 及 X）：



D006B5E4 0044

800D4116 0005

所有路线：

B0130001 00000000

30062D18 00FF

LOAD OF MONSTERS

机种：PS 游戏类型：SLG 制作公司：SCEI

HP 不减和 MP 不减

D0044CF0 0052

90044CF0 00000000

D0044CF0 0000

3007EC80 00XX

RESIDENT EVIL 2（美版）

机种：PS 游戏类型：AVG 制作公司：CAPCOM

DISC ONE-LEON

无限体力及不会中毒

300C7E7A 00C8

800C7F3C 0000

可穿墙（L1 开启、L2 关闭）

D00C646C 0001

800C7E2A 0C0F

D00C646C 0004

800C7E2A 1100

DISC ONE-CLAIRE

无限体力及不会中毒

300C7C42 00C8

800C7D04 0000

可穿墙（L1 开启、L2 关闭）

D00C6234 0001

800C7BF2 0C0F

D00C6234 0004

800C7BF2 1100

星之心画廊

应广大读者的要求，本期“星之心画廊”开张了！为答谢各玩友的大力支持，从这期开始我们将给予投稿者稿酬，标准如下：每心10元，每星5元，以磁盘来稿加一星，每期优胜者再加一星，如本期的《莎木》。望广大读者踊跃来稿。另外，为避免读者们投稿过多，每次画廊上如有一幅以上的同一读者来稿，我们将酌情减心。



本期优胜『莎木』

♥♥♥♥+★+★

作者：上海 忻意

莎木：画面清晰，用色准确，而且把这个游戏的女主角---铃莎花的神韵也充分体现了出来。不过这幅画是一幅临摹之作，这大概也是这幅画如此出色的原因之一。但《莎木》仍是本期当之无愧的优胜作品。



莉姆露露:

画工精细，用色准确，但手部的透视处理得不够得当，没有画出头发应有的质感，望多努力！ ♥♥♥

作者：上海　夏丽君



眞吾:

线条明快，但……右边的是……？ ♥♥☆

作者：上海　王似柽



?:

人物色调单一，头部处理不好，而且右眼有移位现象。♥♥☆

作者：上海　夏丽君



草薙京

如果是彩色的，效果应该更好。♥♥

作者：株州　陈君



片桐彩子：

人物造型准确，用笔干净利落。神态刻画细致自然。是件不错的作品。♥♥☆

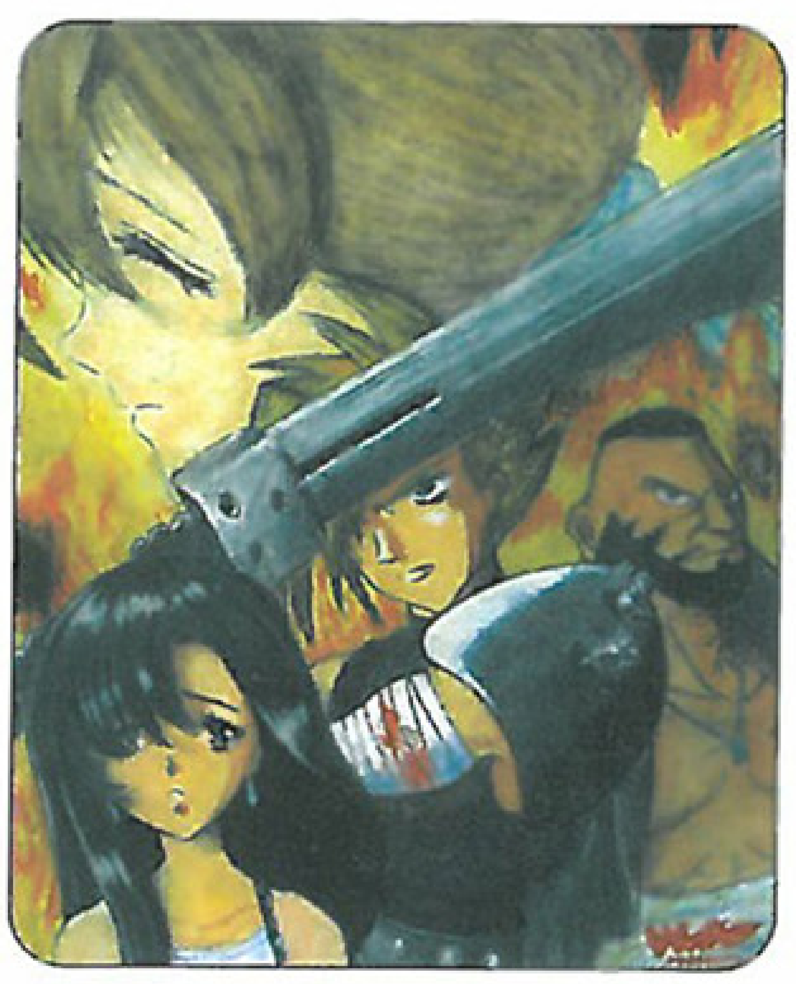
作者：兰州　高　炘



火之舞:

火舞，火之舞？怎么有点像天X四郎的GIRL版？整幅画予人的色彩感很强烈，但过于浓烈；构图不够协调；阴影的处理过于简单。绘画头发时如果能再细一些，并且使头发与背景之间有一些过渡，整体效果会好。♥♥☆

作者：上海　L.S.C



FF7:

画面的色彩有点混乱，层次感不好，望继续努力。♥♥

（请作者速与编辑部联系）



Morrigan:

有点象某香港演员？这位画中人有点偏瘦，手部比例不协调，背景处理得不够好。♥♥☆

作者：上海　L.S.C

茶余饭后

编者注:

上学时，玩友们要学习不忘娱乐，

放假时，要娱乐不忘休息。

以下为年初在日本电视上放映过的比较有趣的三则 DC 游戏广告，仅博众玩友茶余饭后一笑而矣。



从前、有一个不喜欢吃青豆的小孩……



唉、这么多青豆，我不想吃!

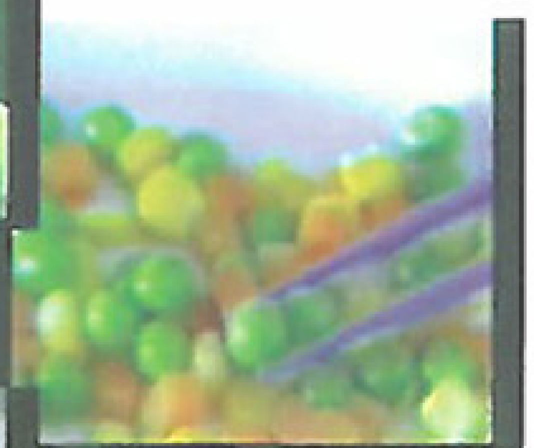




嘻嘻，你好!



我消! 我消!



对、我也消去你们!





哈哈，消吧! 消完最好!



DC 版《POYO POYO ON》



啊! 妈妈的青豆超必杀!





在一家餐厅阴暗的角落里，三名男子正在密谋对付他们上司……



男甲: 如果是我，我会爬上那个吊灯弄下吊扇砸死他!





男乙: 看到上面的木桶了吧?



我会弄下上面的木桶然后砸死他!







男丙: 我会……这样! 这样!





想怎样干，就怎样干! DC《POWER STONE》!



男甲、乙: 请你停手啊!





月上树梢头、人约黄昏后……

俊男: 美女，我送你回家，好吗?

美女: 好啊!





俊男: 应该怎样走啊?



美女: 前面500米、右转!



俊男: 啊!





俊男: 接……接着……该怎样走……走啊?

美女: 加速1000米，然后急刹车便是我家!



俊男: 啊! 啊!



美女:坚持，就快到了!





世嘉拉力2!



游戏发售大观园

PlayStation

8 月

ANIME TICK STORY GAME 1 CARD CHAPTER	ETC	ARIKA
CYBERNETICE MPIRE	AVG	日本TELENET
ECHONIGHT 2～眠之支配者～	AVG	FROM SOFTWARE
L之季节	ETC	TON DIN HOUSE
SD GUNDAM G GENERATION-0	SLG	BANDAI
SOLDNERS CHILD SPECIAL (THE BEST)	ETC	KOE!
目标AIE LINE PILOT	SLG	TWLIGHT
冠军在你手4	SPT	ARTDINK
海底传说 MEROMANOID	RPG	XING
侦探神宫指三郎 Early Collection	AVG	DATEAST
装甲机动队 LAP.D.	ACT	EA.SQUARE
维新之岚(THE BEST)	SLG	KOE!
战球王复刻版	PUZ	SEIBU 开发
ECHONIGHT(THE BEST)	AVG	FROM SOFTWARE
太阁立志传3	SRPG	KOEI
GALERIANS	AVG	ASC II
NEO ATLAS2	SLG	ARTDINK
PLANE TLAIKA	RPG	ENIX
SUPER BASS FISHING	SPT	KING RECORDS
CROSS 侦探物语	AVG	WORKJAM
JOJO之奇妙冒险	FTG	CAPCOM
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2	STG	BANDAI VISUAL
MDK	ACT	SCE
RM.PROSPECTOR	SLG	ASK
PYCHIC FORCE2	FTG	TAITO
REAL ROBOT 战线	SLG	BANPRESTO
SIPHON FILTER	ACT	SPIKE
SUPER LITE 1500 SERIES Vol12 将棋	TAB	SUCCESS
SUPER LITE 1500 SERIES Vol13 PAN GEA	ETC	SUCCESS
VIRTUAL 飞龙之拳2	FTG	CULTURE BRAIN
我之料理	ACT	SCE
飞龙之拳JION	FTG	CULTURE BRAIN
MONSTER COLLECTION	RPG	角川书店
GRANTURIAMO2	RAC	SCE
ALL STAR TENNIS 99	SPT	UBISOFT
DIGTAL GLIDER AIRMAN	SPT	ASK
MAGIC ALDROP F 命运之支配者	PUZ	DATAEAST
MEMORIES OFF	AVG	KID
S.C.A.R.S.	STG	UBISOFT
ZEUS 2 Carnage Heart	SLG	ARTDINK
三一万能侠大决战!	RPG	BANDAI VISUAL
不思议迷宫－风之试练2	RPG	CHUNSOFT
你的感觉.我的心	AVG	TAKARA
装甲骑兵VOTOMS－钢铁之军势	SLG	TAKARA

99年内发售

CAPA(PTS 专用)	ETC	SCE
CULDCEPT FOR PlayStation	TAB	MEDIA FACTORY
JAIL BREAKER	ACT	NEC INTERCHANNEL
PIN OCCHIA之梦	SLG	TAKARA
WIZARDARY"DIMGUIL"	RPG	ASCII
斩妖传邪灞	ACT	KONAMI
恋爱讲座 REALAGE	SLG	IMAGINEER

夏季

BLACK JACK VS 松田纯	TAB	PONYCANYON
BLACK/MATRIX AD	SRPG	NEC INTER CHANNEL
DEZIK AME	未定	BANDI
ETERNAL CHAIN	RPG	VICTOR SOFT
FISH EYE II	SPT	PACK-IN-SOFT
GAIA MASTER	TAB	CAPCOM
INNOCENT-SIN 罪	RPG	ATLUS
MR.PROSPECTER	SLG	REMIX
MY GARDEN	SLG	TECNO SOFT
NHL BLADE OF STEEL	SPT	KONAMI
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	RAC	EIDOS INTERACTIVE
PAQA	ETC	SCE
PARLOR THE GAME	ACT	BANDAI VISUAL
SPRIGGAN-LUNA RVERSE	ACT	FROM SOFTWART
到哪里都一起(PTS 专用)	ETC	SCE
花火2 STAR MINE	SLG	魔法
建设机械 SIMULAT OR KENKI	SLG	富士通
时空少女	AVG	BANDAI
斗神传昂	FTG	TAKARA
变身－真三一万能侠	RPG	BANDAI VISIAL

秋季

ARC THE LAD III	RPG	SCE
BOYS BE......2ND SEAS ON	SLG	讲谈社
CLICK CLICK之日	ETC	德间书店
CLICK DYNAMICROBOT大战出击	ETC	德间书店
CLICK MARIE ATELIER	ETC	德间书店
CLICK 歌剧院之怪人	ETC	德间书店
CLICK 银河英雄传说1水远之夜中	ETC	德间书店
DEWPRISM	A-RPG	SQUARE
GATE KEEPERS	S-RPG	角川书店
PUZZLE BOWLING	SPT	日本SYSTEM
TRUE LOVER STORY FAN DISC	ETC	ASCII
WILD ARMS 2	RPG	SCE
ZIL O/II	RPG	光荣
青之六号	ETC	BANDAI VISUAL
人岛流	AVG	日本SYSTEM
鬼眼城	ACT	讲谈社
超谜王	ETC	BANDAI VISUAL
我的快艇	RAC	TOMY
眠之茧	RPG	ASMIK

冬季

EARLY REINS-荒野之天使们	AVG	ATLUS
FORMULA 99	RAC	SCE

NINTENDO 64

7 月

ELTALE	RPG	IMAGINEER
OGRE BATTLE3-Person of lordly Caibur-	SLG	QUEST
PD ULTRA MAN BATTLE COLLECTION 64	FTG	BANDAI
实况J.LEA GUEPERFECT STRICKER2	SPT	KONAMI
LODE RUNNER 3D	ACT	BANPRESTO
电车GO! 64	SLG	TAITO
电车GO!64(连专用手柄)	SLG	TAITO
64花札－天使之约定－	TAB	ALTRON
STAR WARS	STG	任天堂

8 月

HYBRID HEAVEN	ARPG	KONAMI
BERBYS TALLION 64	SLG	ASC II

SEGA SATURN

7 月

WITH YOU	AVG	NEC INTERHANNEL

8 月

STREET FIGHTER ZERO 3	FTG	CAPCOM
STREET FIGHTER ZERO 3(连4RAM版)	FTG	COPCOM

GB(GAME BOY)

8 月

牧场物语GB2	ETC	PACK-IN-SOFT
PUYO TUYO 外传	PUZ	COMPILE
SHADOW GATERETURN	STG	KEMCO
MARIO GOLF GB	SPT	任天堂
POCKET FAMILY GB2	ETC	HUDSON
POCKET MONSTER 2 金	RPG	任天堂
POCKET MONSTER 2 银	RPG	任天堂
POCKET PIKACHU 2	ETC	任天堂
SD 飞龙之拳传说 GB	FTG	CULTURE BRAIN
STAR WARS GB	STG	任天堂

9 月

CATWC MAN	ACT	KEMCO
DIJA VA	ETC	KEMCO
DUNGEON SAVIOR	RPG	J.WING
HAMSTER CLUB	ETC	J.ORDAN
WARIOLAND3	ACT	任天堂
转来转去 CHARACTERS	ETC	任天堂

WONDER SWAN

8 月

燃烧!职业棒球 ROCKIES	SPT	BANDAI
TERRORS	SPT	JALECO
名侦探柯南	AVG+SLG	BANDAI
MSVS Mobile Suit Gundam(暂称)	SLG	BANDAI
ROCKMAN(暂称)	ACT	BANDAI

9 月

赛马预想进化论(暂称)	SLG	MEDIA ENTERTAINMENT
幻之大陆王 SEARCH&DUEL	TAB	SAMMY

NG POCKET

8 月

HYPERGALS 麻雀	TAB	ADK
PACHINKO 实机 SIMULATION Vol.(暂称)	TAB	BASCOMMUNICATION

9 月

BEAST BUSTERS POCKET(暂称)	STG	SNK
POCKET LOVE(暂称)	SLG	KID
幕末浪漫－月华之剑士	FTG	SNK

游戏排行榜

从5月24日到5月29日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	ACE COMBAT3	PS	241215	241215
2	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	N64	155591	155591
3	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	47228	558610
4	DYNAMITE 刑事 2	DC	39055	39055
5	SD GUNDAM EMOTIONAL GEM	WS	27123	27123
6	LUNA2 ETERNAL BLUE	PS	26165	26165
7	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	24571	143106
8	POKEMON PINBALL	GB	23282	562075
9	POKEMON STADIUM2	N64	21614	405566
10	NINTENDO ALL STAR!大乱斗SMASH BROTHERS	N64	17970	920356

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	莎木一章 横须贺	DC
7	DINO CRISS	PS
8	PERSONA2(罪)	PS
9	MOTHER 3	N64
10	BIOHAZARD~CODE:VERONICA	DC

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	26245
Dreamcase	4737
Nintendo64	8697
GameBoy	2705
GameBoyColor	18813
NeoGeo Pocket Color	2199
Wonder Swan	12980
Pocket Station	29419

从5月31日到6月6日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	ACE COMBAT3	PS	55179	296394
2	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	45785	604395
3	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	N64	42487	198077
4	PACHINSLOT ARUZE 王国	PS	34403	34403
5	摆弄犬子	PS	32243	32243
6	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	19096	162203
7	POKEMON STADIUM2	N64	16486	422051
8	NINTENDO ALL STAR!大乱斗SMASH BROTHERS	N64	14748	935104
9	POKEMON PINBALL	GB	12802	574877
10	DYNAMITE 刑事 2	DC	10513	49568

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	POCKET MONESTER 金&银	GB
7	PERSONA2(罪)	PS
8	DINO CRISS	PS
9	BIOHAZARD~CODE:VERONICA	DC
10	MOTHER 3	N64

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	22834
Dreamcase	2567
Nintendo64	5775
GameBoy	3634
GameBoyColor	18837
NeoGeo Pocket Color	1763
Wonder Swan	15052
Pocket Station	25377

从6月7日到6月13日

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	SUPER ROBOT 大战 COMPLETE BOX	PS	163996	163996
2	MARIO GOLF	N64	126108	126108
3	RACING LAGOON	PS	75896	75896
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	37766	642161
5	ACE COMBAT3	PS	27732	324126
6	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	19285	181486
7	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	N64	18284	216361
8	PACHINSLOT ARUZE 王国	PS	15013	49416
9	摆弄犬子	PS	12843	45086
10	POKEMON STADIUM2	N64	12832	434883

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	DINO CRISS	PS
6	POCKET MONESTER 金&银	GB
7	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁哥之大冒险	PS
8	莎木一章 横须贺	DC
9	MOTHER 3	N64
10	BIOHAZARD~CODE:VERONICA	DC

硬件销售榜

机种	销量
PlayStation	19220
Dreamcase	676
Nintendo64	10174
GameBoy	1860
GameBoyColor	12810
NeoGeo Pocket Color	1447
Wonder Swan	11053
Pocket Station	27344

排行榜选票

诸位玩友，该是你们出手上阵的时候了，为了自己的“游戏排行榜”从现在开始就“奋笔疾书”吧！

本刊拟从近期开始刊登“自己”的“游戏排行榜”和“游戏人物排行榜”，而且还会刊登出“日本本土游戏排行榜”作为对照。希望能得到诸位的大力支持。

排行榜选票（复印有效，填定时请注意字迹工整、清晰）

姓名：　　性别：　　年龄：　　电话：　　邮寄地址：

最喜欢的家用机游戏：①______ ②______ ③______

最喜欢的街机游戏：①______ ②______ ③______

最喜欢的游戏人物：①______ ②______ ③______

（填写此项时请注意时效性）

直接汇款——杂志社

订阅《游戏机实用技术》

赠

赠

1. 邮寄费和挂号费。(本刊将免收邮费，并以挂号方式送出，保证期期到你手。每期12元，全年144元，可破月订阅。)

2. 最新出版的街机类杂志《电子娱乐》一本。(共500本，先汇款先获赠，送完为止。)



赠

3. 大奖。(凡从今年8月到明年7月期间，从本杂志社直接订阅一年的读者可获得一次抽奖机会，具体奖品和抽奖日期将在下期公布。)

7 3 0 0 2 0

中国人民邮政汇款通知

(样张)

(汇统3005丁)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到 ______ 局/所 取款

(由兑付邮局填写)

(下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚)

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留间隙

汇款金额	人民币(大写) 壹佰肆拾肆元整
收款人详细地址	兰州市邮政局东岗1号信箱
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名	李 军　要否航空


汇票字头/号码	汇款金额(小写)	汇款类别	收汇员
	144.00		

汇票号码	
收汇局	广东 深圳
收汇日期	
兑讫日戳	接收专号
兑付流水号	兑付员

邮政编码：518000

汇款人简短附言：特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整，订阅自1999年8月至2000年7月一年内《游戏机实用技术》杂志，请查收。

照此样张 赶紧汇款啦！



定价：人民币 12 元
ISSN 1008-0600
08
9 771008 060006